Tot.405

剑走偏锋——初窥任天堂次世代游戏机NS新概念

游戏机实用技术

UGT.me

特快专递

纸片马里奥

色彩溅落

读游戏

20周年的回忆与感动

解读女神异闻录 5 与系列作品的关联性



首发特辑

PLAYSTATION VR

蝙蝠侠·夏日课堂·活至黎明

11款对应游戏详细介绍

攻略透解

战争机器4

战役模式全收集攻略 + 网战解析 + 成就指南

怪物猎人 物语

系统详解 + 全流程攻略

特稿

求变

真 · 三国无双十五年的成长与蜕变

强作袭来

黑手党Ⅲ

系统详解 + 流程指引 + 成就 / 奖杯攻略

一个时代的缩影

谈谈那些黑手党Ⅲ中的收集品

ULTRA CONSOLE GAME

2016.11A 定价：RMB 16.00

ISSN 1008-0600



Gamehalo 特别收录 PlayStation VR 开箱纪实 开箱篇+组装篇 | 最上游39期 COD的十大出色成就

买买买24期 ∅ω∅ver!! | 日本知名街霸选手 Kindebu专访 | 蝙蝠侠 阿克汉姆 VR PS VR试玩 | COD 无尽战争 | 泰坦天降2 最终幻想XIV 红莲的解放者 新作影像集锦





Gamehalo高清光盘 + 指间方圆手游别册



TV GAME半月刊
2016.11A
总第405期

COVER STAFF
封面用图：夏日课堂
封面设计：anubis

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防上当受骗。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

新闻专题

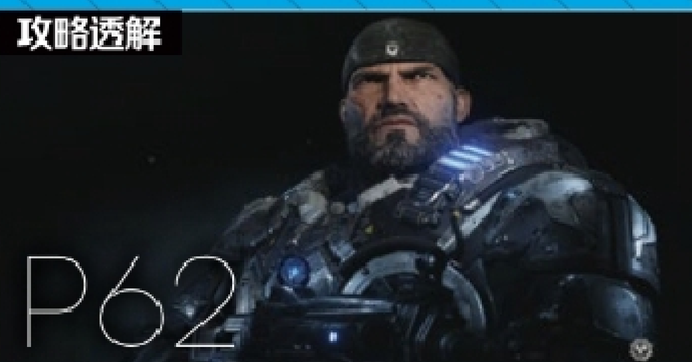


PlayStation VR详尽评测



强作袭来
黑手党Ⅲ

攻略透解



战争机器4

攻略透解



怪物猎人 物语

CONTENTS

新闻资讯 NEWS & CONTENTS

实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

游戏文化 GAMES CULTURE

读编交流 EDITORS & GODS

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以E-mail或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物，媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378　8659190　8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

编辑部主任：王　义
执行主编：王伊浩
执行副主编：王　梓
印务总监：肖明友

责任编辑：黄曦帆
苗牧歌
吴　昊
广告总监：刘　芳

编　委：冯　健
马晓帆
衣山川
江　浩

发行总代理：深圳市西域图文设计有限公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174　67675434
组　　版：深圳市西域图文设计有限公司
印　　刷：中华商务联合印刷（广东）有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2016年11月1日
定　　价：人民币16.00元



剑走偏锋
初窥任天堂次世代游戏机新概念

北京时间 2016 年 10 月 20 日 22 时，任天堂以一段概念视频的形式，正式揭开了代号为 NX 的次世代游戏机的神秘面纱，这是一台有着“全新概念”的家用游戏机，其名为——Nintendo Switch（简称 NS）。

文 初心者　美编 Juxi

完全无缝的家用机体验

相信很多人在看完 4 分钟不到的概念影像之后，对于 Nintendo Switch 最深刻的印象就是一台可以外带的平板，或者是尺寸比较大的掌机，而当你回到室内，这个“平板”又可以透过底座将游戏画面传输到大屏幕。但是任天堂官方对于 Nintendo Switch 的明确定义是“便携的家用电视游戏机”。实际上，主机的本体正是“平板”的部分而非底座，在这次公布的宣传片中重点展示的游戏片段，也无一例外都是非常传统的电视游戏。他们想传达的最重要信息，是将电视游戏随身携带，而不是将平板或掌机游戏传送到电视上——这是区别于现有的家用游戏机，并且与智能手机和平板设备完全相反的做法。因此，即便客观看来是以移动为主的设备，任天堂在描述这台次世代主机的核心概念时，却称之为“切换家用电视游戏机的娱乐体验”。



►或许这会是任天堂重拾单屏游戏体验的标志？至少用户不会因为两个屏幕而感到混乱了。

随时随地改变的主机形态

既然宣称是家用机，那么 Nintendo Switch 放置在底座上的性能自然是最受关注的一点。不过，任天堂在现阶段更希望人们把注意力集中在新主机的不同形态和游戏情景之上，目前官方尚未公布详细的硬件规格参数，只提供了一些最基本的配件名称。

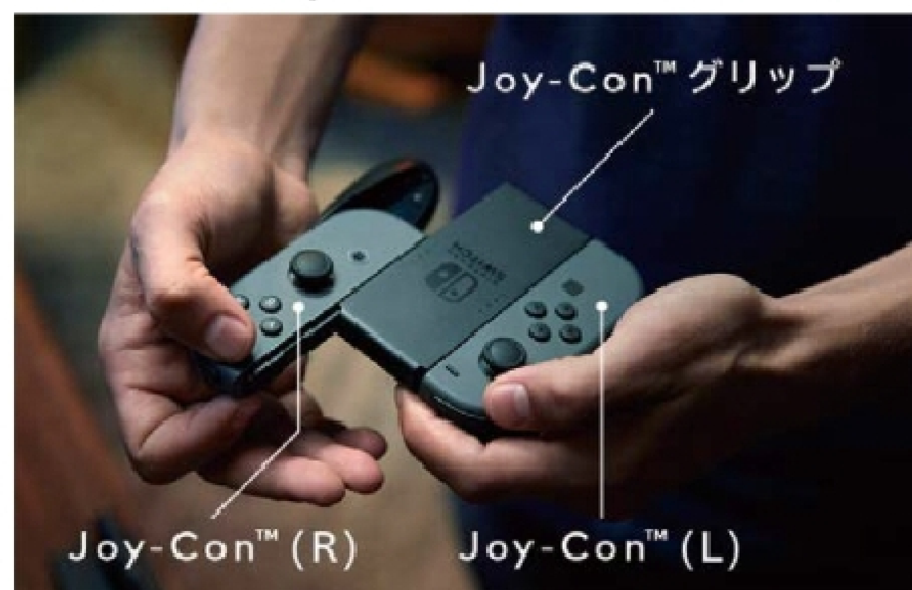
·Nintendo Switch：游戏机本体，包含两个可拆卸式控制器 Joy-Con（L/R），并且可以在本地联机时分别单独使用。

·Nintendo Switch Dock：底座，以 HDMI 线连接显示器输出大画面，并且为 Switch 本体供电。



■夹在中间，有显示屏的才是游戏机本体。

·Joy-Con Grip：Joy-Con 手柄握把，可以与拆卸下来的 Joy-Con 组成一个手柄。



·Nintendo Switch Pro 控制器：专用控制器，保留了经典的十字键。





■可拆卸的新型手柄降低了多人游戏的成本。

除去相对传统的 Pro 控制器之外，Nintendo Switch 的主机和配件的具体功能以及它们之间的连接方式都存在许多的未知数。比如 Switch 自带的屏幕是否可以触控；Joy-Con 横置时的肩部按键数量、是否带有运动传感器和震动功能；Grip 握把中央的



►本地联机家用游戏，想想就觉得好刺激！

部分是否内置电池以及 NFC 功能；Dock 底座侧面的两个接口的用途等等，都有待官方进一步公布。

但是通过视频和图片乃至官方问答，我们还是可以一窥 Nintendo Switch 的细节。这台主机将以游戏卡（GameCard）为游戏载体；支持两台甚至四台本体的本地联机，以及一台本体双人分屏游玩；除了将 Joy-Con 拆分出来之外，也可以使用 Pro 控制器对着本体的屏幕来玩。将本体插入底座连接大屏幕时，玩家可以选择三合一的组装式 Joy-Con 手柄，或者是 Pro 控制器进行操作。根据不同层次的玩家的使用习惯，以及不同人数的游戏情景，Nintendo Switch 能够转换成多种形态灵活应对，而这也是任天堂将其命名为“Switch（切换）”的第二个原因。



▲使用游戏卡作为载体，因此Wii U的光盘和3DS的卡带不会被直接向下兼容。


▲主机背后有活动式直立支架。

NVIDIA联手任天堂

虽然任天堂方面没有透露性能参数，但是为这台新主机提供核心处理器的英伟达（NVIDIA）已经率先公开了 Nintendo Switch 采用的是“定制的 NVIDIA Tegra 处理器。这款高效且支持扩展的处理器包含一颗与顶级性能 GeForce 游戏显卡完全相同架构的 GPU”。因此从字面上来看，新主机很可能采用的是 Pascal 架构的深度定制版 Tegra。




▲两种模式下的NS版《塞尔达传说 荒野之息》（概念图片不代表最终效果）。

除此之外，英伟达与任天堂还“特别开发了名为‘NVN’的全新游戏 API 来进一步发挥主机的硬件性能……针对游戏和移动使用场合优化了全套硬件与软件。其中包括与 GPU 相结合的定制操作系统。”

基于 ARM 架构的 Tegra（图睿）无疑是目前在移动计算领域最强的系统芯片解决方案之一。次世代 Tegra 着力于两大应用，其一为自动驾驶等人工智能应用，其二则是以 NVIDIA 自家的 SHIELD 为代表的便携游戏机设备，在低功耗的前提下能够提供高水准的图像性能。但是显然任天堂并不是走 SHIELD 不温不火的 PC 游戏串流 +Android 游戏机路线，而是要将家用机级别的游戏塞进 Nintendo Switch。

另一方面，可见英伟达在借助任天堂重回主机游戏领域的同时，也更加深入地参与到了这台主机的开发过程之中，包括对于算法、架构、系统设计、操作系统、API、游戏引擎甚至周边硬件的支持，软硬件结合的程度之高，让人有理由相信该平台的游戏开发环境相比本世代任天堂平台将有显著的改善。任天堂在公布主机概念的同时，还公布了一批第三方游戏开发商和中间件提供商的支持名单，包括对虚幻引擎 4 和 Unity 引擎的支持，都让人看到了这台主机融入业界主流的可能性。

▼首批公开的Nintendo Switch合作伙伴。



新概念意味着什么？

基于 Tegra 处理器的移动属性，Nintendo Switch 无疑是任天堂再次另辟蹊径的尝试，将其与索尼 PS4 Pro 和微软“天蝎座计划”的高性能策略作对比显然并没有什么意义。而在 3DS 的继任者尚未明晰的当下，或许也还不能断言 Nintendo Switch 就是任天堂未来的“混合一体机”，尽管这个可能性相当的高。

早在公布代号 NX 之前，岩田聪就谈论过任天堂在主机世代更迭的时候遇到的各种难题，比如玩家群体需要重新建立、游戏内容库出现断层，以及两个平台截然不同的架构。在本世代，他们为家用机开发高清游戏的同时也要开发掌机游戏，更是让游戏的质和量都出现了下滑。于是任天堂重新调整了他们的开发模式，将家用机和掌机乃至硬件的开发团队融合。所以我们在近几年看到了大批既登陆 Wii U 又登陆 3DS 的第一方游戏，在设计上虽然有专门的适配，但基本可以看成是同一种玩法。

任天堂所面向的市场的特殊性，是 Nintendo Switch 诞生的另一诱因。在日本乃至亚洲的游戏市场，移动 / 掌机游戏占据重要地位，而在欧美则是家用电视游戏的天下。无论在掌机市场还是在家用机市场，任天堂都有着长盛不衰的系列，但长期以来也存在着两个平台互相隔离的情况。如果能够让旗下所有平台的用户互补，都能享受到同样的游戏阵容，那么任天堂的品牌凝聚力毫无疑问将会被成倍地放大。既然如此，任天堂就不可能因为开发资源有限而只取其一。如今移动计算的性能表现日新月异，恰恰使得任天堂找到了最经济的两全其美的方案，从而满足不同地区的玩家和不同的游戏习惯，Nintendo Switch 因此应运而生。


▲《Splatoon》新作以世界级的电竞游戏形象出现。虽然在EVO有《任天堂全明星大乱斗》和《口袋铁拳》的比赛项目，并且每年举办的“宝可梦世界锦标赛”也具有电子竞技性质，但是如此野心勃勃的一幕，对于任天堂来说实在是罕见。

从 NDS 到 Wii U，从触控、双屏、体感到裸眼 3D，任天堂的新主机都给我们一种“概念至上”的印象。这一次，次世代主机 Nintendo Switch 带来了便携式家用机和拆卸式控制器，虽然表面看来依然是剑走偏锋，还有可能因为性能和续航任何一边出现短板而最终两头不讨好，但实质上这次的概念，却是聚焦于最传统最核心的游戏体验——插上游戏、拿起手柄、玩个不停！什么 VR/AR，什么体感触摸双屏，甚至全家老少和小朋友的镜头，通通都被排除在这段概念视频之外，意味着这就是一台专门给核心玩家设计的游戏机。

然而决定概念成败的关键，从来都是足够强大的运行性能和续航能力、操作系统、网络服务、会员机制以及最重要的游戏阵容。关于 Nintendo Switch 的更多详情，请密切留意我们的后续报道。

游戏情报站
GAME NEWS STATION

本期大事记 DIGEST

10.09《废土 3》众筹活动开启，基础目标轻松完成。

10.12《守望先锋》万圣节活动正式开启，暴雪公布游戏玩家总人数破 2000 万。

10.12《茶杯头大冒险》将延期至 2017 年发售。

10.13 PlayStation 中国于北京举办新品发布会。

10.13 PS VR 设备正式上市，国行版本全球同步发售。

10.13 港版 PS4 Pro 开启预定。

10.15 Square Enix 宣布将停止支持 PS3 版《最终幻想 14》。

10.17《无间龙头》开发商 United Front Games 关闭。

10.18 拥有十六年历史的韩国《星际争霸》战队职业联赛 ProLeague 将停办。

10.18《荒野大救赎 2》正式公布，将于 2017 年秋季发售。

10.20 任天堂新主机公布，正式定名为 Nintendo Switch。

10.20《德军总部》配音演员暗示系列新作正在开发中。

10.21《BF1》正式发售。

10.22 吉田修平确认《最后的守护者》已经制作完成。

GAME 《荒野大救赎2》公布 2017年秋季发售

在十月中旬开始，Rockstar 开始通过社交媒体陆续放出一些极具暗示性的图片，先是一张纯红色的图片，随后紧接着又放出了一张夕阳下的七位牛仔的剪影图，如此明显的提示，玩家自然轻松就猜到了 Rockstar 准备公布的将会是什么游戏了。于是在这张图片放出之后，Rockstar 也正式确定了《荒野大救赎 2》的存在，并且直接宣布本作将在明年秋季发售，游戏的官方网站也已经正式开通。至此今年已经谣传了一年的《荒野大镖客》新作终于和玩家见面，而在游戏公布之后，Rockstar 又在 10 月 20 日晚间放出了游戏的首发预告。

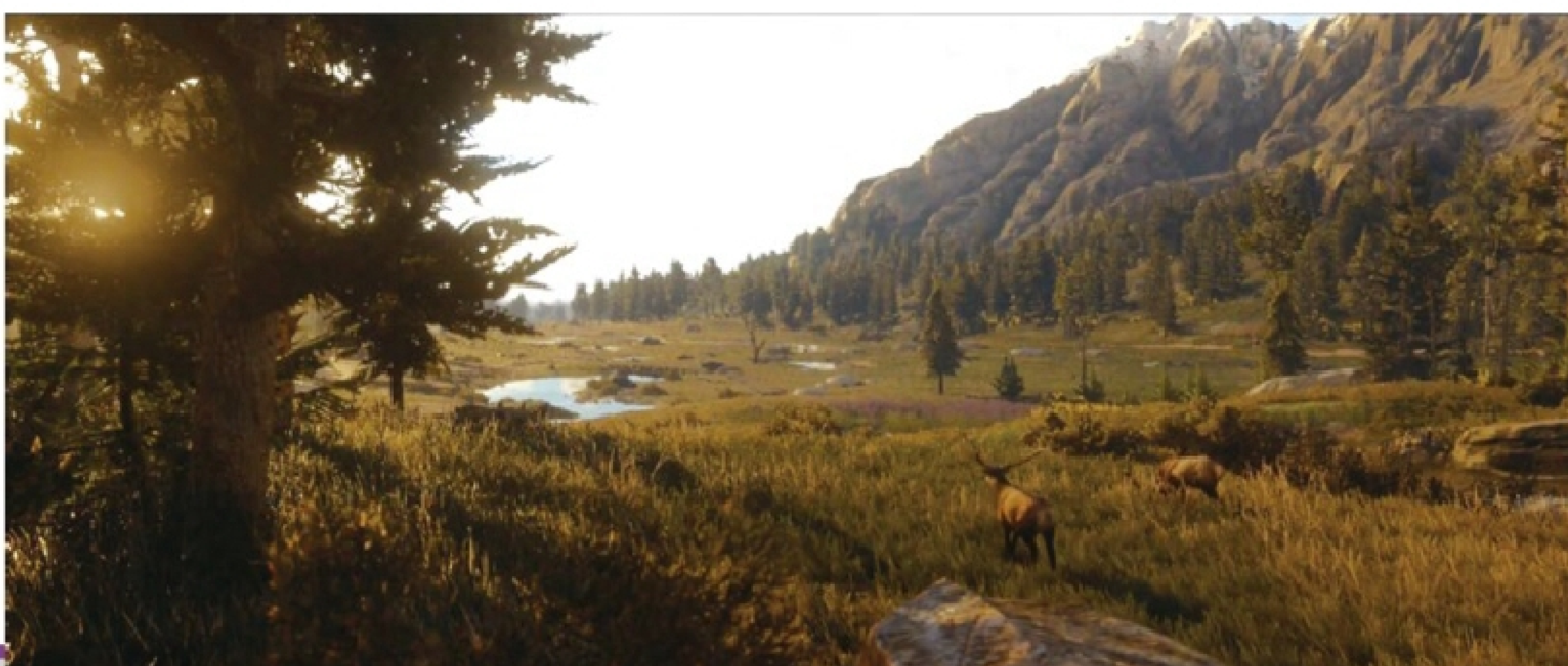
尽管这段影像仅有一分钟的时长，不过其展现出的超强画面水准还是令人惊艳，毕竟不同于《GTA V》那样从上世代主机升级而来，此次的《荒野大救赎 2》才真正代表着 Rockstar 在现时代主机之上的制作能力。影像中 Rockstar 主要为玩家展现了两类内容，分别是美国瑰丽的自然风光，以及种类各异的动物。影像中的风景尽管大多为固定镜头的远景画面，但我们依旧可以看到游戏在光源渲染以及色彩呈现等方面的强大。无论是穿林而过的阳光，还是点点星辉洒落于大地之上，这些风光都无比真实美丽。而前作中颇受玩家喜爱的各类野生动物今次的表现也十分抢眼，首先类似牛群或者飞鸟这些成群出没的物种数量上得到了巨大提升，感官上也能带给玩家更大的刺激，这一点在前作中是很难想象的；这些动物的建模也更为真实，毛发的质感可以说达到了全新的高度；同时，它们的行为细节也更为真实，影像中一幕土狗与秃鹰争抢食物的画面中，故作声势但又夹着尾巴的流浪狗和秃鹰咄咄逼人的气势形成了鲜明对比。

而从预告片以及官网放出的情报，有人从注释中留意到关于游戏环境的描写使用了 Heartland（中心地带）一词，不过在中文官网只能看到蛮荒大地这个说明。延展开以后，美国的中部地带指的则可能是现在美国的密歇根州和伊利诺伊州等五大湖西部地区，再往多了说可能会涵盖堪萨斯甚至是怀俄明州附近一带。同时，关于火车以及美国野牛也能推断，本作的时间线应该是处于大陆横断铁路开通之后，美国开始向西部发展。另外，原本应该于 1880 年前后就被驱逐殆尽的美国野牛群（Buffalo）的出现也很清楚地指明了本作的时间线要早于前作很多年。另外，在预告中一幕七名牛仔策马而过的画面中，我们也能发现前作中约翰的坐骑“Darkhorse”出现在了画面最左边的位置，而且对比前作中的伤痕累累，这次 Darkhorse 看上去还没有经历过什么风浪，这也是关于本作时间线的有力佐证。不过除了这段预告之外，本作并未有更多情报放出。目前惟一可知的是，此次 Rockstar 与 PlayStation 官方达成了战略合作，PlayStation 官方宣布本作的 PS4 版本将会拥有限时独占的部分线上内容。

本作公布之后，自然获得了业界的巨大关注，一家名为 Cowen & Company 的专业分析机构跳出来发表了自己对《荒野大救赎 2》的看法，他们预测本作将至少可以卖出 1500 万份。这一预测对于如今的 Rockstar 作品而言可能有些过于保守，毕竟之前的《GTA V》已经在全球出货超过 6500 万份。不过，如果考虑到这一成绩是在跨越了两代主机才得以实现，那么其实 1500 万的预测也符合情理，毕竟前作截至目前的实际销量大概也只有 1300 多万份。

关于此次《荒野大救赎 2》的公布，还有另外一个小新闻，因为在《荒野大救赎 2》的官方网站上仅写明了本作将会对应 XOne 和 PS4 两大家用主机，而只字未提 PC 版的消息。不少国外的 PC 玩家自然是万分焦急，除了通过社交媒体发发牢骚之外，一些行动力较强的玩家则尝试在国外的请愿网站上发起万人请愿，希望 Rockstar 也可以发行本作的 PC 版本。而这个请愿活动在发起之后立刻得到了 PC 玩家的积极响应，第一阶段 15000 人的目标轻松实现，随后活动进一步升级将目标调高到了 50000 人，而截至截稿日前，已经有 37247 名玩家发起了请愿。





EVENT《无间龙头》开发商United Front Games关闭

本月中旬，国外论坛Neogaf之上突然出现爆料称，来自加拿大的《无间龙头》开发商United Front Games已经关闭。在此信息被爆出后，Gamespot和Kotaku等媒体都进行了积极跟进，并表示已经得到可靠消息确认United Front Games已经正式关闭。同时United Front Games的制作人Jen Timms也在推特上发布了一条内容，向老东家进行了道别。目前，United Front Games的官方页面已经发出了解散公告，同时维基百科中关于United Front Games的介绍也确认他们已经在10月17日正式解散。不过，United Front Games的官方推特和脸书更新都只维持到了10月15日，而且还都是在为公司的新作进行宣传。并没有发出正式的解散公告，可见此次解散来得十分突然，至于有没有什么隐情尚未可知。

United Front Games是一家成立于2007年的游戏开发公司，他们制作的第一款作品是登陆与PS3平台的《创意赛车族》，随后又于2012年发售了卧底题材的沙箱游戏《无间龙头》，也正是这部作品让更多玩家认识了这家开发商。在此之后，United Front Games还参加过《古墓丽影 终极版》和《光环 士官长合集》等作品的开发工作。在解散之前，他们才刚刚于九月份在Steam上推出了自家的PC平台最新作《打砸抢（Smash + Grab）》的早期测试版本，而且在社交媒体上进行着积极地宣传，不过在解散之后，这款售价19.99美元的作品已经被移除了购买按键。



GEAR XOne S势头火爆 亚洲区下月开卖



十月末，微软公布了其2017年第一季度的财报，报告中显示微软本季度（截止至9月30日）在游戏业务方面的营收达到19亿美元，虽然整体上相比去年同期下降了约5%，不过微软强调营收的下降主要是因为Xbox One主机选择降价销售的缘故。不过此举带来的销量增长，也让他们在近期实现了对PS4主机短期销量的超越。除了降价措施之外，微软也明确提到了Xbox One S主机的热销是Xbox One能够获得销量优势的主要原因。自Xbox One S上市之后，Xbox One主机在欧美地区的销售势头一直非常强劲，根据数据调查统计机构NPD的游戏硬件和软件销售数据显示，Xbox One在美国地区的销量已经连续三个月超越了PS4；与此同时，根据GfK Entertainment UK的数据显示，Xbox One同样是英国地区9月份的主机销售冠军。最后，微软还在报告上强调了Xbox Live活跃用户的增长，本季度中Xbox Live月活跃用户增长了21%，总计达到了4700万，这也为微软带来了更多数字内容的收入。

当Xbox One S在欧美热销的同时，亚洲地区也终于公布了Xbox One S主机即将在11月25日正式开卖的确切消息。目前，台湾地区已经开始接受Xbox One S主机的预订，此次的Xbox One S预购还特别推出了《战争机器4》的限量同捆套装，售价为14480元新台币（约合人民币3085元），此套装的主机将会是2TB硬盘版本，同时手柄和机身带有特殊涂绘，且包含《战争机器4》数字版游戏以及一个主机直立支架，价格上还是有着不少优势。

业界声音 SCENE



当他们试图强迫我们加入时，我就准备好要和他们说再见了。

《泰坦天降》的开发商，Respawn的联合创始人之一文森·赞佩拉在接受IGN采访时，回忆了自己和EA当年的一些恩怨。早年间，在他们打造《荣誉勋章 联合袭击》而获得成功之后，EA强硬的收购态度令他产生了抵触情绪，所以赞佩拉才会选择和动视合作，而《使命召唤》的出现则完全就是针对EA的一次回应。

新闻短波 INFO

三天275万 《废土3》轻松完成众筹目标

前不久，游戏开发商inXile发布游戏影像正式公布了《废土3》这款新作，本作一改黄沙废土的设定，将玩家带到了漫天飞雪的末世之中，这一改动也获得了玩家的一片赞誉。随后，他们很快就在众筹网站上跟进了本作的众筹活动，并为游戏定下了275万美元的众筹基础金额。在页面上线之后，热情的玩家仅用三天就达成了这一目标金额。不过玩家似乎对游戏的后续众筹奖励不是特别有兴趣，截至截稿前夕仅勉强实现了300万的车辆升级奖励，而没有达成310万后开启的游骑兵勋章自定义功能。



《茶杯头大冒险》将延期至明年中旬发售

自2014年在E3展会上亮相之后，这款主打上世纪三十年代复古动画风格的硬核射击游戏就吸引了众多玩家的关注。而在去年的E3展会上，本作试玩内容的推出更是让玩家感受到了游戏更多的魅力，继而也帮助本作斩获了不少业内奖项。不过就在大家巴望着能尽早玩到本作的时候，游戏的开发商Studio MDHR却在十月中旬宣布本作将会从今年年内延期至明年中旬发售，想要游玩本作的玩家只有再等等了。



TOPIC《星际争霸》战队职业联赛ProLeague确认停办

近期，韩国电子竞技协会（KeSPA）发布消息称，将正式停止举办有着16年历史的韩国《星际争霸》战队职业联赛——ProLeague。其实早在官方发布声明之前，就已经出现过相关的流言，此次的官方声明也终于确定了这件事情的发生。KeSPA主席全秉宪在新闻稿中对ProLeague的辉煌历史以及曾遇到过的困难险阻——进行了回顾，他提到2008年因为全球金融危机的影响，联赛获得的赞助经费开始减少，2009年联赛声望又遭遇了《星际争霸》假赛丑闻的冲击。所以，尽管在2012《星际争霸2》时代正式开启之后，KeSPA尝试将联赛参赛队伍以及转播国际化，也拉来了韩国Jin Air航空公司的赞助，但是依旧难以重振《星际争霸2》在韩国地区低迷的人气，加之2015年再次浮出水面的假赛风波，令联赛的发展更加困难，最终KeSPA才不得不做出了停办ProLeague的艰难决定。

而在ProLeague联赛停办之后，对韩国国内的《星际争霸2》战队也产生了巨大影响，就在韩国电子竞技协会宣布停办联赛之后，上赛季全部7支参加过ProLeague联赛中的五支队伍做出了解散《星际争霸2》分部的决定，宣布解散的分别是SKT1、KT、三星Galaxy Khan、CJ Entus和MVP这五支队伍。这份名单中，除了MVP之外，都是在电竞领域活跃了十多年的传奇战队，他们也都曾在世界级的《星际争霸2》比赛中获得过优异的成绩。至于剩余的两支职业战队，则因为有着实力强大的金主支持而暂时保留，其中由韩国最大直播平台Afreeca赞助的Afreeca Freecs目前还没有明确未来的方向。而由大韩航空旗下廉价航空公司Jin Air赞助的末代ProLeague冠军Jin Air Green Wings则表示不会停止对战队以及选手的支持。



GEAR 众筹难以兑现 摩点网积极回应

在PS VR确定将会登陆国行市场之后，摩点网上由一位叫做POPICK的用户发起了一项预定PS VR的众筹活动，POPICK在发起众筹时表示自己已经向索尼申请到了200台机器，希望让更多用户可以平价购买到PS VR产品，于是发起了此次众筹。不过在产品发售当天，POPICK却突然表示自己无法为参与众筹的用户提供产品，并在众筹页面中更新了致歉声明。在声明中POPICK提到，因为上游供货商要求他们在每一台PS VR的基础上捆绑进货十支旧版PS4手柄，而这超过了POPICK所在直营店的承受能力，所以最终没有拿到产品。在事发之后，摩点网通过官方微信公众号发布了关于此次众筹活动的声明，并宣布该项目正式终止，并同步开展对众筹支持者的退款工作。同时摩点网还表示将保留此众筹页面，获得退款后并不影响支持者根据法律法规的规定继续向项目发起人追偿的权利。不过，摩点网也提到支持者们筹集的120万元并未交予POPICK的个人账户，而是保存在摩点设立的众筹专用账户中。



关于此次国行PS VR遭遇抢购，非官方销售渠道坐地起价的事件，PlayStation中国的负责人添田武人先生也为此接受了游戏时光的采访。他表示索尼虽然制定了建议零售价，但并不能决定各级经销商自己的最终成交价（索尼直营店除外）。索尼自己的销售渠道有限，大部分的商品销售需要依靠经销商，这一次首发中出现的问题让他们意识到，通过与经销商配合加强对渠道把控的工作有待加强。而在PS VR产品与全球都出现货源紧张的大环境之下，索尼互动娱乐亚洲日本副总裁织田博之也表示，接下来一方面会继续增加产能，另一方面也会优先确保中国的供货以确保尽早结束供不应求的局面。

新闻短波 INFO

国内将翻拍《城市猎人》真人电影

在10月11日于上海举办的电影发布会上，国内著名演员黄晓明宣布已经获得了日本著名漫画《城市猎人》的全部IP版权，相关的翻拍作品也已经进入筹划。这次的国内翻拍版本将由黄晓明亲自担纲主演，而影片的导演工作将由拍摄过《神话》和《红番区》的香港导演唐季礼负责。除了导演和男主角外，本片的女性角色演员阵容目前尚未确定。这部电影预计将会在2018年12月以后拍摄完成，有较高的可能性会在2019年贺岁档和观众们见面。



F1冠军加盟《使命召唤 无尽战争》剧情模式

近期，英国F1赛事三冠王刘易斯·汉密尔顿发布推特宣布，自己将在《使命召唤 无尽战争》的战役模式中扮演一名角色，不过具体是什么角色他并未言明。而从图中的角色着装来看，似乎是一位机械师或者战斗员之类的角色。除了汉密尔顿的加盟之外，早些时候《权力的游戏》中琼恩·雪诺的扮演者基特·哈灵顿也确定将在本作中出演一位叫做Salen Koch的大反派。同时UFC中的现任羽量级冠军康纳·麦格雷戈也会在游戏中出演反派角色Bradley Fillion。希望在如此豪华的跨界阵容为基础的前提之下，本作的战役模式可以有出色的表现。



业界声音 SCENE

在Oculus Connect的闭幕式上，Oculus首席技术官约翰·卡马克发表演讲阐述了自己对于VR游戏的看法。他表示VR设备的概念很好地吸引到了用户群，与此同时开发商则有义务提高VR游戏的价值，丰富VR游戏的内容，并且订立一个标准从方方面面去提升游戏细节的要求。



VR的新奇性帮助我们吸引到了用户，但在此之后我们还需要提高VR游戏的价值。



编辑视点 EDITORS'OPINIONS



PSV没有游戏玩？

［文：宇宙人］

最近一段时间PSV似乎又再次回到了玩家的视野里，原因自然不是SIE宣布推出新颜色，而是3.60版系统破解了。随着国内版权意识的加强，大部分玩家对破解的态度从趋之若鹜已经变成了漠不关心的态度，这无疑是让人值得欣慰的现象。回想起之前PSP时代，笔者在论坛、微博或者QQ群里听得最多的一句话"PSP新版本/PSV破解了吗？"如今几乎已经不再见到，但取而代之经常见到的是"PSV虽然破解了但没什么游戏玩啊"之类的发言，这倒是让我感到奇怪了，PSV真的没有游戏玩？每期杂志后面发售表最后至少占了差不多1/4页的PSV游戏列表也叫"没有游戏"？

> 所以我一直认为，PSV并不是没有游戏，只是没有吸引到你眼球的游戏罢了。

从数据上来说，PSV在游戏数量上是不输3DS的，只是3DS的作品大多都走长卖路线，所以销量能够碾压PSV。如果要说PSV没有游戏玩的话，我第一个出来反对，理由大家不妨拿我们的发售表参考一下，而且日本不少厂商都喜欢在PSV上推出原创作品，虽然谈不上大卖，但都是很有特色的佳作，自然也值得一玩。所以我一直认为，PSV并不是没有游戏，只是没有吸引到你眼球的游戏罢了。到底是什么原因让我们产生了"PSV没有游戏玩"这样的奇怪错觉？

个人认为原因有三个，其一是在缺乏看家大作的情况下，PSV自身也没把握住一些好的机会，移植和跨平台策略也是做得一塌糊涂，最明显的例子就是《舰队收藏》，原本就是一个有庞大粉丝数量的IP，如果做好移植的话大卖并不成问题，可偏偏这款游戏死在UI设计和游戏体验上，让原作玩家都望而却步。此外当年PSP除了《MH》还有好几个在国内非常火爆的系列，比如《高达VS》、《梦幻之星》这些在PSV平台上都没有好好地传承，反而频频作死！这也断送了PSV出头的机会。其二是国内舆论导向的问题，不说媒体喜欢追捧大作忽视小众作品的习惯，现在自媒体的出现让信息传播速度更快，缺点也总会比优点更容易传播和扩大化，所以大部分不太核心向的玩家，看到游戏的负面情报总会多于正面情报，从而使得第一个问题被进一步扩大化了。其三是手游市场的冲击，掌机玩家有不少转化成了手游玩家，比如笔者待过的很多原本是家用机游戏的群，现在都纷纷变成手游群了，而且不得不承认的是，部分手游的素质确实做得比部分PSV游戏要好得多，就以音乐游戏为例，《偶像大师 星光舞台》的素质其实并不比《歌姬计划》系列"差，对比《IA》和什么《忍乳负重》自然是碾压过去的了。

所以，在有娱乐替代品出现的前提下，自身没有能留住玩家的大作，而其他作品也因为发售后出现的各种问题而被人忽略，大概这就构成了"PSV没有游戏玩"的错觉了。

重振日式RPG的曙光？

［文：余烬］

《女神异闻录5》以其极高的素质赢得了满堂喝彩，在日式RPG疲软且《最终幻想15》还未发售的现在，不少玩家发出了该作有"重振日式RPG的曙光"的感慨。

纵观RPG的历史，曾经欧美的RPG可谓如日中天。《创世纪》、《巫术》、《魔法门》对后世的RPG产生了深远的影响，而《博德之门》、《异域镇魂曲》、《冰风谷》更是开创了一个"黑岛时代"。但随着"黑岛"工作室的解散，欧美RPG进入到了一段冰河时期。但另一边的日式RPG却百花齐放，一直到PS2时期还有着自己的辉煌。进入到PS3时期，局势发生了颠倒。作为日式RPG最重要的两个系列的新作，《最终幻想XⅢ》由于"一本道"的游玩模式并未取得应有的成功，而《勇者斗恶龙Ⅸ》竟登陆到了NDS平台。反观欧美RPG，由BioWare开发的《龙腾世纪》、《质量效应》创造了新的经典，《上古卷轴Ⅴ》更是掀起了一股"沙箱"游戏的热潮。似乎，历史再一次重演，只是这次是日式RPG进入到了它的"冰河期"。所以，如果要说"重振"的话其实并不准确，时代总是在起伏与循环中向前，不如说我们所需要的应该是"回归"！

我们一直在说日式RPG，但日式RPG到底是一种怎样的RPG？也许不少玩家会将日本国民级RPG《勇者斗恶龙》作为日式RPG的标准，但该系列其实正是受欧美RPG的影响而诞生的作品。从个人来看，"《最终幻想》系列"的变化与传统更能代表日式RPG的理念。进入3D时代，《最终幻想》的每一作都有着不小的改变。7代的3D化、10代的语音化、12代的网游化、13代的剧情一本道化，《最终幻想》并非是诠释了一种新的理念，而是对当时最热门理念的再次诠释。在沙箱开放世界大行其道的今天，《最终幻想15》同样秉承着系列的这一精神。不得不说的是，欧美的"暴雪"有着和《最终幻想》同样的"再诠释"精神，但最后的结果却总是不同。"暴雪"的新作品总会赢得满堂喝彩，而《最终幻想》的新作却总会饱受争议。这和全新作品与系列新作的"新旧"程度有关，也与欧美人与日本人自身的民族精神有关。这也正是个人认为"《最终幻想》系列"能够代表日式RPG的原因，它反映的正是日本人的变化与传统，更是整个日式RPG共有的变化与传统。



纵然《女神异闻录5》确实足够优秀，甚至可以说将系列传统的游玩模式发挥到了极致，但也称不上"重振日式RPG的曙光"。因为这并非是"重振"，它也并非是个人所认为的日式RPG理念的代表。所以，不如说它让我们"期待有重振日式RPG的曙光"。至于我所期待的"曙光"——《最终幻想15》，我已经可以预见它的饱受争议，正如曾经的系列作品一样。但不得不说的是，该系列的正统作品在对当时最热门的理念进行"再诠释"之后，这一理念都会变得不再那么火热了。而当火焰熄灭之后，一款新的RPG作品一定会带着一种全新的理念正式登场，而这一跨时代的作品，才是所有RPG真正的曙光！

> 而当火焰熄灭之后，一款新的RPG作品一定会带着一种全新的理念正式登场，而这一跨时代的作品，才是所有RPG真正的曙光！

国行天下
LICENSED NEWS

栏目主持：余烬

10 月 13 日，PlayStation VR 中国首发会暨 PlayStation 新品发布会召开，公布了大量 PS VR 以及新型 PS4 的消息。虽然国行新型 PS4 要到 11 月份才会发售，但目前国行独占的《最终幻想 15》限量版新款 PS4 依然给了我们一个惊喜，相信国行版《最终幻想 15》的具体消息也快了吧。12 款 PS VR 软件与 PS VR 一同发售也是相当给力，属于 VR 的全新时代也许已经来到了我们身边。

PlayStation发布会召开 新款PS4将于11月11日推出

2016 年 10 月 13 日，PlayStation 中国于北京举办了 PlayStation VR 中国首发会暨 PlayStation 新品发布会。发布会上公开了大量 PS VR 与新款 PS4 的消息。

PS VR 自 7 月起的 2 次网络预定都遭到了瞬间“秒杀”，而全国各地门店里的 PS VR 也在短时间内全部预约完毕。PS VR 在中国市场反应热烈，其预约成绩也是亚洲最好的。正是由于玩家们的这种高需求，PlayStation 中国在会上宣布，第二批 PS VR 产品计划将于今年年底来到中国！另外，12 款 PlayStation VR 软件将同 PS VR 一同首发，均可在 PlayStation 中国商店进行购买与下载，其中的 PS VR 游戏《驾驶俱乐部 VR》还将特别发售豪华光盘版。其他的 PS VR 软件还包括 9 款游戏：《王牌香蕉》、《艾露美》、《星战钢甲》（EVE）、《除夕 VR 测试版》、《像素大作战》、《虚拟现实游戏空间》、《暴走甲虫》、《虚拟现实 积木世界》、《会哭的娃娃》，2 款应用程序：动画短片《入侵！》和“媒体播放器”。

除了 PS VR 的相关消息外，新型 PS4 主机的消息同样值得我们关注。首发会中，织田博之先生宣布新型 PS4 将于 11 月 11 日正式来到中国！ 500GB 版新型 PS4 售价为 2199 元人民币，1TB 版新型 PS4 售价为 2399 元人民币。中国大陆地区所售的 PS4 都将享有 2 年整机保修。预售已于发布会当天开始。

PlayStation 中国为庆祝新款 PS4 在华发售，特别为中国用户准备了两款上市纪念套装，分别包括：500GB 或 1TB 硬盘新款 PS4、《瑞奇与叮当》游戏代码下载卡、PlayStation 中国商店三个月会员资格，建议零售价分别为 2199 元人民币和 2399 人民币，与新款 PS4 主机价格一致。需要注意，上市纪念套装的数量是有限的，售完即止。预售也于发布会当天开始。

新款 PS4 采用更加柔和的设计风格，机身四角为圆角，适合更加广泛的用户群体。机身中央位置点缀着镜面效果的 PlayStation 家族徽章，简洁的外观使之可以完美融入各种类型的家居环境。新产品在设计上更加轻薄，体积比之前的产品缩小 30% 以上。重量与初期机型（CUH-1000 系列）和目前机型（CUH-1200 系列）相比，分别降低了约 25% 和 16%。此外，新产品更加节能，与初期和现有机型相比，功耗分别减少 34% 和 28% 以上。

在新品发布会上，PlayStation 中国首次公布了为中国大陆市场特别定制的采用《最终幻想 15》顶部外壳设计的限量版新款 PS4 主机（特别设计的顶部外壳与新款 PS4 主机分别提供），该产品计划与《最终幻想 15》简体中文版游戏同步推出。目前游戏的价格和上市日期等详细信息还未公布。

同时公布的还有全新的 PS4 主机专用周边设备：新款 DUALSHOCK4 无线控制器，极致黑 10 月内上市，熔岩红与海浪蓝 11 月 11 日上市，售价均为 380 元人民币；新款 PlayStation Camera，于 10 月 13 日上市，售价为 379 元人民币；新款 PS4 主机专用直立架，于 11 月 11 日上市，售价为 180 元人民币；无线立体声耳机组将于今年冬季上市，售价为 1199 元人民币。





▲激光刻印的诺克提斯王子所属的王族家徽，使得主机更显尊贵。





▲新款摄像头外形为圆柱形。







黄金眼

视频黄金眼



http://www.tudou.com/plcover/HFAo6POcE5s/

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

■COS角色 林肯·克莱 ■出自《黑手党Ⅲ》 ■Coser 稀饭

战争机器4 Gears of War 4

■Microsoft ■动作射击
■2016年10月11日 ■中文版



XOne

- 原汁原味的硬派体验
- 剧情开辟新起点
- 十足耐玩的持久战模式

黄金珍藏 27





本作开了一个新的好头，战役模式不长，但经过了精心设计，优质的画面与稳定的帧数，也保证了良好的体验。剧情方面不仅完美衔接了之前的作品，也为以后的作品做足了铺垫。持久战模式与网战模式也乐趣十足，让玩家的游戏时间成倍增长。但系统变化较少，老玩家可能缺乏惊喜。



游戏的画面虽然称不上惊艳，但夸张的气候特效依然让人印象深刻象。序章部分就抓住了老玩家的心，整个流程的节奏张弛有度，扎实的手感也得到完美保留，虽然加入了新武器和新敌人，但游戏在玩法方面却依旧是"以前那个味儿"，而剧情的承接也让人对这次的新三部曲充满了期待。



作为更换制作组后的新篇章，《战争机器4》能延续系列传统精髓实属不易，这也是老粉儿们希望看到的。战役流程后期画面可列入业内顶尖水平。持久战模式与之前作品进行了融合，疯狂难度下颇具挑战性。多人对战则在保留原有韵味的同时增加许多新要素，可惜缺少大的突破。

怪物猎人 物语 モンスターハンター ストーリーズ

■Capcom ■角色扮演
■2016年10月8日 ■日文版



3DS

- 清新漂亮的画面渲染
- 值得研究的育成系统
- 让"《怪物猎人》系列"粉丝熟悉的细节应有尽有

热血推荐 25





系列首次挑战RPG领域，在育成、战斗系统方面拥有令人惊喜的完成度。**战斗看似以"猜拳"为重，但只要记清楚怪物的出招套路，战局也不难掌握在玩家手中**。Bingo加成、遗传因子传承让怪物的育成方式变得多种多样，但也免不了落入"刷"的俗套。剧情方面亮点颇少，还是较偏少年向。



猜拳式的回合制战斗较看运气，也很考验阵容和技能的搭配。骑手的地位十分尴尬，自身血少，又无法使用防御（武器技能除外）或回避指令，只要AI一直攻击骑手，很容易就会把生命点数送掉。和某些强力BOSS战斗时，骑手做的事情基本就是疯狂给自己嗑药，完全无法加入到战斗当中。



对比同平台其他游戏，本作的画面实属惊艳，华丽的战斗演出能让粉丝大呼过瘾。各种细节忠实还原系列本传，原作中的怪物也在本作中悉数登场。丰富的收集、育成要素，让游戏的过程充满了乐趣。战斗系统虽然简单，但也不失战略性。但剧情较为简单，对大龄玩家缺乏吸引力。

黑手党Ⅲ Mafia Ⅲ

■2K Games ■动作冒险
■2016年10月7日 ■中文版



PS4/XOne

- 迷人的新波尔多
- 一如既往出色的剧情
- 出色的驾驶和射击手感

23





在整体想法和部分细节相当出彩的前提下，本作在整体素质上却没有令人满意的表现，许多数据层面上的小BUG和安排不当虽然没有严重影响游戏进程，却很大程度上削弱了观感体验。与此同时在开放世界元素的运用上本作还是显得过于刻板，把原本应该是优势的地方变成了劣势，令人甚为遗憾。



相比前作，本作的进化显而易见。**和前作相比，本作无论是射击还是驾驶手感都改善了不少，剧情和音乐都也保持了系列一贯的高水准**。和前作的各种联系也能让老玩家惊喜不已。但本作的玩法重复度较高，而且存在着不少BUG，游戏时间一长很容易会感到厌烦。



因为黑帮题材的沙箱游戏中佳作实在太多，横向对比的话可能会让本作的表现显得有些薄弱。不过扎实的剧情演出和相比前作巨大的完成度提升，依旧可以令人感觉到本作的诚意，不过支线任务以及玩法上的薄弱依旧成为了扣分点。沿袭前作而来的杂志收集内容，依旧是一段令人愉悦的游戏体验！



打开虚拟世界大门 PlayStation VR详尽评测

文 宇宙人 美编 NINA

从“墨菲斯计划”的正式公开到如今 PlayStation VR 发售仅仅经过了两年半左右的时间，但是这短短的两年半对游戏领域来说或许是一个里程碑，因为 VR 概念的诞生，或许会对我们未来的游戏体验带来一次巨大的变革，我们不再是第三人称的观察者，而是能以第一人称的视点进入游戏，成为主角。作为 VR 技术的领军产品，PlayStation VR 既有着重要的使命，同时也有广大的 PlayStation 大家族支持，不仅有颇为丰富的首发游戏阵容，未来的作品也值得我们的期待。本期杂志为大家带来 PlayStation VR 的详尽介绍和评测，让我们来看看这款划时代游戏外设的表现吧。



规格参数

本体参数	
产品型号	CUH-ZVR1系列
发售日	2016年10月13日
外形尺寸	虚拟现实头戴设备：约187×185×277mm（宽×高×长，不包括最大突起部分，头带最短状态） 处理器单元：约143×36×143mm（宽×高×长，不包括最大突起部分）
重量	头戴显示器：约610g（不包括连接线） 处理器单元：约365g
显示方式	OLED
屏幕尺寸	5.7英寸
屏幕分辨率	1920×RGB×1080（960×RGB×1080 单眼）
刷新频率	120Hz，90Hz
视野角度	大约100°
传感器	六轴动态感应系统（三轴陀螺仪，三轴加速度传感器）
接口	头戴显示器：HDMI、AUX接口、立体声耳机插口（3.5mm） 处理器单元：HDMI TV，HDMI PS4，USB，HDMI，AUX
处理器单元功能	3D音频处理，交流屏幕（镜像模式、分离模式），影院模式

配件

- 虚拟现实头戴设备 ×1
- 处理器单元 ×1
- 虚拟现实头戴设备连接线 ×1
- HDMI 连接线 ×1
- USB 连接线 ×1
- 立体声耳机 ×1（包括整套耳塞）
- 交流电源线 ×1
- 交流电源转接器 ×1
- PlayStation Camera×1（“基础套装”和“精品套装”中附带）
- PlayStation Move×2（仅“精品套装”附带）

主体外观

头戴显示器

外观



PS VR 的颜色是以黑白两色搭配，主体由眼罩和头带两个部分构成，眼罩上设置了 7 个蓝色的追踪灯，分布在眼罩的边沿和中央，头带上面还有两个，一共有 9 个追踪灯。PS VR 就是通过摄像头捕捉追踪灯的位置变化，配合六轴感应功能来计算玩家头部的动作变化。眼罩部分呈长方体，像个盒子一样的外形，两侧刻有经典的“PS” LOGO，而眼罩的上方还有 SONY 的 LOGO。眼罩下方的左侧是麦克风，而右侧有一个眼罩调整按钮，而中央有一个留给鼻子的坑位，坑位上有两块柔软的遮光片，眼罩的边沿装有遮光罩，因此只要眼镜没有超出遮光罩大小，佩戴眼镜的玩家也能正常使用。遮光罩是可以单独拆下来的，而且可以用清水清洁，但是清洁之后一定要等彻底干燥之后才能装上。

眼罩的内部有两个圆形的显示器，而显示器中间还有一个小小的圆形传感器，这个传感器是用来检测玩家到底是否佩戴着这个设备的。



侧面

与主机连接的线从眼罩的右侧沿着头带延伸出来。



顶部

眼罩的上方以及头带的内侧等与玩家头部接触的地方有海绵软垫，让玩家佩戴的时候更加舒适。

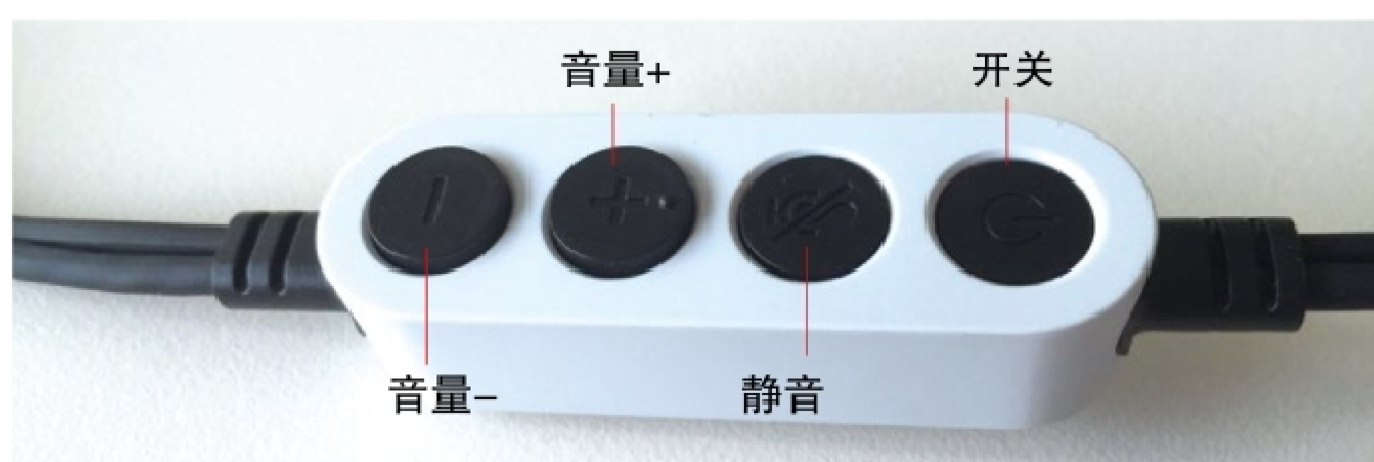


背面

头带的正后面有一个圆形的按钮以及一个齿轮，按钮是用来松开头带，而齿轮则是用来调节松紧的。

从显示器眼神出来的线上还有一个线控装置，线控上有 4 个按钮，分别是 PS VR 的电源开关、麦克风静音、音量 +/- 键。其中音量 +/- 两个按键是凸起来的，其余两个按键则是扁平的，因此玩家即使带着 PS VR 看不清外面的状况，也依然可以利用线控来调节音量。另外线控的旁边还有一个 3.5mm 立体声耳机接口。

线控



佩戴方法 & 体验



PS VR 的佩戴方法也非常简单，按下头带背后的圆形按钮之后就能直接将其前后拉开，带到头上之后，先把眼罩对准眼睛，然后按眼罩右下角按钮调整显示器到眼睛之间的距离，让眼睛可以清晰看到屏幕内的画面。之后再转动头带后方的齿轮把头带调紧，让 PS VR 能固定好。注意后面的齿轮只能顺时针旋转，即只能往紧的调，如果想调松一点的话只能按一下后面的按钮松开头带重新调节。



立体声耳机

作为 PS VR 的主体，头戴显示器的体积既不小巧也不轻盈，重量超过一斤，但是充其量也就跟一个摩托车头盔差不多甚至更轻，所以戴起来不会觉得重，而且设计也非常舒服，特别是对带眼镜的用户来说它设计得非常友好，不过鼻子附近可能会有点漏光的现象，但不影响正常游戏。如果排除“晕 VR”的因素单纯以佩戴体验来

讲，即使玩超过一个小时也不会感到特别的不适，不过这也是因用户而异的，加上头部覆盖的面积不小，特别是夏天长时间游玩会觉得热，容易出汗或者出面油的人要特别注意显示器镜面的保养，因为 PS VR 的显示器镜片很容易脏，不带眼镜的用户在使用的时候尽量别让眼镜太贴近镜面，油性发质的人佩戴的时候也要注意头发别碰到镜片。清洁的时候也要注意，最好是用随盒附送的清洁布或者平时使用的眼镜、镜头清洁布和清洁液来擦拭，虽然镜片不至于很容易花掉，但目前市面上也没有针对这块镜片的贴膜卖，因此注意保养是必须的。

随 PS VR 配套的还有一个入耳式立体声耳机，而且配套了不同大小的耳塞供玩家选择替换。

PS VR 配套的 PS 摄像头的外形经过了重新设计，由原来的长方体型改成了圆柱形，不过性能没有变化。支架的设计也进行了相应的调整，不过支架的脚依然可以折叠成“コ”型。



PlayStation Camera

处理器单元

整体

接下来我们看看 PS VR 的处理器单元。相比起头戴显示器，处理器单元则显得小巧，但是接口很多，设计得非常紧凑，外形跟 PS4 主机也有点相似。其中右边前后连线的部分是采用了滑盖式的结构，连接正面的 AUX 端口和 HDMI 线之前需要将滑盖推到后方才能接上。这使得全部线接上之后正面会显得更加美观，而且正面的接口不容易因被碰到而造成接触不良。



▲▼处理器单元采用了滑盖结构。





正面

处理器单元的正面有一条电源指示灯，以及 AUX 端口和 HDMI 输出端口各一个，这些正面的端口主要连接到 PS VR 头戴显示器的，而且使用同一条连接线，其中 AUX 端口是白色，而且上面标记了“△○”的图案，而 HDMI 端口则是黑色，并且标记了“× □”的图案。连接线上的端口也以同样的颜色和图案进行区分。电源指示灯也有两种颜色，白色表示电源启动，而红色表示正处于待命模式。



背面



处理器单元的背面设计得相当紧凑，小小的空间密集地设置了 4 个接口以及一个散热通风口，接口从左到右分别是 HDMI TV 输出口，HDMI PS4 输入口，USB 端口，DC IN 12V 电源接口。

配件连接&系统设置

PS VR 的连线给我的第一感觉就是——十分复杂。因为相比平时只要接上电源线和 HDMI 线就能游玩的主机，PS VR 需要连接的线缆更多，为此，索尼也贴心地在 PS VR 附带的每一条线缆上贴上了标签，方便玩家区分。除了配套的线之外，我们还需要准备一条 HDMI 线（即原本 PS4 连接电视用的）用于连接 PS4 和 VR 处理器单元。

①HDMI 线
②USB 线
③交流电源转接器&交流电源线
④虚拟现实头戴设备连接线（HDMI 端口& AUX 端口）
⑤头戴设备连线+线控



连接方法

1. 首先给 PS4 接上摄像头和电源，并且将原本连接到电视的 HDMI 线改接到处理器单元的“HDMI PS4”接口。

2. ①号线连接电视和处理器单元的“HDMI TV”接口，②号线连接处理器单元背部的 USB 口和 PS4 的 USB 接口，之后给处理器单元接上电源。

3. 把滑块往后推，将④号线上的 HDMI 端口和 AUX 端口连接到处理器单元的正面，注意两个端口是不一样的，要根据相应的颜色以及接口上的图案来连接。

4. 头戴设备电线上的 HDMI 端口和 AUX 端口跟④号线的另一端连接，同样要按照符号接上，到此接线步骤完成。

5. 依次打开电视、PS4 主机和头戴设备线控上的开关。


■④⑤号线连接处


正面接线情况

注：经笔者测试，④号线仅仅是一条延长线，直接将⑤号线连接到处理器单元也是能正常使用 PS VR 的，只不过⑤号线真的太短了，不建议这样做。


背面接线情况

系统设置

因为是 PS4 专用的设备，所以只要 PS4 更新到最新版本即可，并不需要什么复杂的设置。所有线连接好之后直接开机即可。PS VR 的处理单元上并没有开关之类的按钮，所以 PS VR 的开关完全由⑤号线上的线控进行控制。PS VR 在关闭的情况下可以像往常那样用电视进行游戏，开启 PS VR 之后，系统会进入一个简单的设置过程，这个过程基本上是告诉你怎样佩戴好头戴设备，以及注意事项等等，全部按“继续”跳过即可。设置完成之后就可以尽情享受 PS VR 了。

图像复位

PS VR 有一个通用的图像复位方法，那就是长按 OPTION 键，图像复位的作用是将当前玩家的面部朝向重新设定成默认位置。因为根据游戏的不同以及玩家的坐姿变化，PS VR 中显示的画面会逐渐出现偏离的情况，用这个方法无论在游戏中还是主菜单都能进行图像复位，避免了玩家必须歪着头或侧着身子进行游戏的情况。

MOVE手柄连接

作为 PS3 时期的周边，MOVE 手柄跟 PS3 手柄一样使用 Mini USB 数据线接口，这种接口现在已经几乎被 micro USB（即常说的安卓手机的充电口）取代，所以市面上也很难买到这种数据线，还好每个 MOVE 手柄一般都会附带一条这种数据线，PS VR 精品套装也不例外。MOVE 手柄的连接方式跟 PS3 手柄相同，先用 Mini USB 数据线将手柄连接到主机，然后按手柄上的 HOME 键。之后系统会跳出一个登陆菜单，登陆想要进行游戏的那个账号即可。一个 PS4 账号可以让一个 PS4 手柄以及两个 MOVE 手柄同时登陆使用。



编辑们的PS VR初印象



PS VR效果较为出色，穿戴也很舒适。除了少数游戏外，我自己基本没有晕的情况，完全可以接受。PS VR现阶段最大问题个人认为有二：一是画面分辨率低，很多游戏的贴图糊得完全看不清，感觉像是回到了两个世代之前；二是没有特别出彩的游戏，要么游戏性匮乏，要么可玩内容太少。从这点来说，PS VR甚至还不如当年的Kinect首发。如果你之前没买过摄像头和PS MOVE，3699元人民币的一次性支出还是偏高的。不过PS VR的确向玩家展示了全新的游戏方式，这点还是值得肯定的。如果能够不断推出给力的新游戏，前途大有可为。我已经迫不及待地想用它来体验《生化危机7》啦！

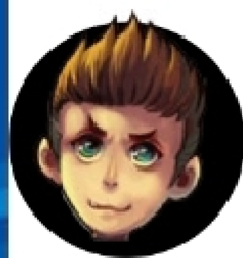




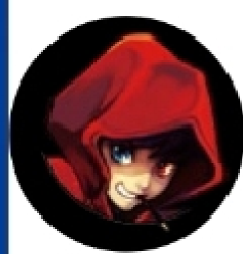
虽然这两年经常跑的香港ACG展现场有PS VR体验区，不过出于把“最好吃的留到最后”的想法，所以直到发售时才真正体验了一把VR的世界。

在系统界面和玩非VR游戏时屏幕是直接出现在正前方，可以凑得很近去看。机子拿到手的第一件事便是用它来玩《传说》。《绯夜传说》的PS4版是全程60帧，在用PS VR玩的时候偶尔有掉帧，不过不影响游戏体验，由于PS VR投影出来的屏幕很大，所以在战斗时会比较有魄力。

想要体验VR的魅力还是得去玩VR专用的游戏，《蝙蝠侠 阿克汉姆VR》给我的第一感受便是：惊艳。游戏的开场便是在哥谭屋顶的蝙蝠灯旁，可以前后切换视角来360° 感受哥谭的魅力，游戏的开局便是让玩家体验布鲁斯·韦恩幼年的惨剧，虽然知道布鲁斯会活下来，但是在孩子视角看到凶手一步步走来时还是会不由得屏住呼吸。由于我个人胆子比较小，所以在后面都被蝙蝠侠“粉丝团”的几个家伙吓得直接在编辑部里叫出来，无法想象日后要是去体验PS VR的恐怖游戏会是什么样的一个情形。



作为一个双眼视力严重不相同的玩家，PS VR带给我的感觉并没有像平时看3D电影那样不适，尽管也会因为视角转动太快而出现双眼对焦不及时的情况，但是整体上确实就和平时看东西的效果相似。画面质感方面，颗粒感确实很强，但是游玩起来之后，VR的代入感会很快令我们忽视掉画质方面的不足，虽然大屏幕上的画面输出可能拥有更出色的画质，但是一经体验之后相信大家还是更乐意带上VR头盔的。佩戴感觉方面，不知道是不是自己头长得不好，前额的部分即使把设备调的很紧还是会有些往下掉，不过重新调整起来也十分方便，整体来说佩戴后的感觉还是比较出色的。至于游戏方面，目前VR游戏也就只是一个新鲜的概念而已，游戏本身还是很难吸引玩家不断游玩，这个也只有等游戏开发商慢慢摸索了。



因为发售前在各大展会上面都提前体验过PS VR，事先对PS VR已经有个大致的印象，所以无论震撼还是失望之类的感觉都比较淡。要说失望的话，无疑就是这个技术明显还不够成熟，画面的分辨率不够——当然这也跟成本有关，是可以理解的。其次就是首批推出的游戏都是一些小打小闹的作品，几乎没有值得人长时间游玩的作品，不过，部分作品还是给我留下了非常深刻的印象，比如《活至黎明 血脉贲张》，虽然是一款光枪射击游戏，但游戏中有几段像过山车那样急剧俯冲的路线确实会给人带来仿佛真的坐上了过山车的错觉。不过大部分作品都不适宜长时间游玩，个人觉得最严重的是《新世纪战甲大赛》，惟一一个玩了十来分钟会让我整天头晕不想干活的作品（偷懒的借口吧这是！），所以对VR画面的优化恐怕也是未来厂商开发VR游戏所必须面对的难题。



对于PS VR的体验，首先最大的感受便是佩戴起来非常舒适，长时间游玩并不会给头部带来过于强烈的压力。虽然初次连接可能要花费一些时间，不过对于想要在家中长期使用的用户来说，后续体验可谓非常方便。VR模式下的游戏画面比预想中的要好一些，《RIGS》中的机甲建模在保证清晰的同时，也具备较高的建模分辨率。影院模式虽然分辨率较低，但也许是因为VR设备特殊的成像原理，画面清晰度比想象中要好，只是字体与色彩方面有所欠缺。在将画面尺寸调节到大的情况下，更是能够让人有置身于IMAX放映厅的错觉。至于部分游戏带来的眩晕问题，只能说因人而异吧，建议各位在购买之前还是先体验一番，检验一下自己对VR产品的适应度。



之前我从未在展会上体验过PS VR，对于PS VR的态度也一直都是“不管有没有适合的游戏，总之先买了再说”。戴上头盔的瞬间，必须承认我被震撼到了。满视野360度的画面、身临其境的代入感，游戏中角色移动时，伴随而至的轻微眩晕体验，一切的一切都是如此的真实。光是《THE PLAYROOM VR》这一个游戏，就让我反复玩了两三个小时，而像初音的演唱会，更有一种花了1980元买了第一排VIP票的成就感。但时间一久很多问题就随之浮现，首先就是头盔的镜片上非常容易起雾，需要动不动就拿下来擦一下；其次尽管佩戴并不会很累，可是却很热！以至于不得不开空调……再者，很多游戏的画面并不算很好，只能说依靠着VR的特色进行了视觉上的弥补而已。最后要说的是尽管现在VR游戏已经小有规模，但基本没有适合太长时间游玩的类型。PS VR想要成为玩家们的必备设备而不是偶尔兴起才会拿出来玩一玩的那种摆设，各方要做的努力还有很多。



部分作品的新增VR模式体验报告

《初音未来 歌姬计划X-HD》

本作的对应PS VR的内容主要是“演唱会鉴赏”模式，玩家只要把游戏更新到1.01版本即可体验。进入VR模式的方法是首先流程进度要完成到开启“歌曲编辑模式”，之后进入歌曲编辑模式选择“演唱会编辑”，在“Edit Data”选项卡中选择“新建保存资料”，然后选择自己想要鉴赏的曲目并创建一个“编辑资料”。之后在“演唱会鉴赏”中选择刚刚创建的编辑资料进行鉴赏，开始之前记得将旁边“鉴赏VR”的选项调成“ON”，这样就可以在VR模式中欣赏V家成员们的表演了。



就游玩体验而言，VR鉴赏模式跟《初音未来 VR未来演唱会》类似，玩家用方向键自由地调整观看欣赏的位置，不过只能纯观赏，不能打Call，而且跟表演的成员们之间也没有什么互动。不过本作收录的歌曲数量多，而且包括组曲在内全部都可以用PS VR来鉴赏的，光这一点就比《未来演唱会》的内容要丰富很多倍了。此外，大部分歌曲的演出场景都是不一样的，所以平时在MV中只能以特定视角去欣赏的场景现在可以自由观赏了。编辑模式中可以追加的场景特效也能反映到VR模式中，比如《红一叶》在编辑的时候可以追加萤火虫、落樱、红叶飞舞等特效，这些都会根据玩家的编辑在VR模式中表现出来。



作为一款音乐游戏，没有专门为VR而设计的游玩部分可能会让部分玩家感到失望，毕竟VR鉴赏模式只是作为追加的调剂要素加入进来，而且免费更新就能体验到，从这一点来看还是非常厚道的，自然也值得V家粉丝们为此而购入本作。而且在未来的续作中依然可以期待本作会否加入相应的游戏模式。

《古墓丽影 崛起 血脉相连》

作为《古墓丽影 崛起 20周年纪念版》的赠送内容，同时也是《古墓丽影 崛起》的最新DLC，除了用一般手柄操作也可游玩的模式外，本作还加入了对应PS VR的特殊模式。由于《血脉相连》本身就是一个着重于探索的DLC，解谜难度不高，而且动作和战斗部分完全没有，因此本作的VR模式和一般模式除了操作方式外几乎毫无区别。



为了应对VR模式容易使部分玩家产生眩晕感这个问题，本作对应定点移动（点对点瞬间移动）和自由移动两种。在使用前一种移动方式时，游玩时的眩晕感并不高。玩家可以像一般模式那样探索克罗夫特大宅，缺点就是移动效率不高，对准移动方向也比较难。在瞬移过后还会时不时卡在一些比较尴尬的位置，例如卡在门后面的时有发生。

只有玩家尝试过定点移动后才能选择并尝试自由移动，在这里不得不提的是，本作的自由移动模式会给部分玩家带来极大的眩晕感。而且本作的视角高度十分奇怪，玩家所看到的劳拉的视线明显比正常人高出不少，玩起来感觉自己变成两米大汉一样。两种操作模式相比起来，虽然变化不大，但明显定点移动的体验更加好一些。



就如同开头所说的那样，这个DLC本身就没有动作和战斗部分，玩家能做的东西基本和一般模式无疑：逛大宅、找收集、看收集，画面和其他VR游戏相比也不算出众。因此VR模式更多的只是一个技术演示，无论是内容还是实际的游玩体验都仅能算是勉强及格而已。





系统讲解

Rocksteady出品的《蝙蝠侠》游戏是"蝙蝠"粉丝们的心头好，在《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》以及相关DLC发售之后Rocksteady的新动向成为关注美漫改编游戏玩家们的焦点，《蝙蝠侠 阿克汉姆VR》的出现却是出乎意料。《蝙蝠侠 阿克汉姆VR》的时间线位于《阿克汉姆城》之后、《阿克汉姆骑士》之前，玩家在游戏里将会扮演蝙蝠侠，以第一人称视角来体验这个流程不长但是细节丰富的黑暗骑士故事。

文 秋沙雨 美编 心の永恒

蝙蝠侠 阿克汉姆VR	WB Games	动作冒险
PS4 バットマン:アーカム VR		日版
2016年10月13日	本地1人	对应年龄：17岁以上
售价为2678日元 PS VR专用		

操作说明

键位	功能
○	发射缆绳
×	拿取物品
□	进行扫描
△	移动至指定地点
L1	举起手上的物品
L2	把手上的物品转至反面
R1	投掷手上的物品/投掷蝙蝠镖
方向键↓	180° 转身
左摇杆/右摇杆	把手上的物品拉近/（握住开关时）拉下开关
OPTIONS	打开菜单

※ 本文的操作以PS4手柄为主。

可使用装备

- **蝙蝠镖**：能够用来射击目标物，主要用来打破东西。
- **缆绳发射机**：用来移动或者抓取东西。
- **鉴别扫描仪**：可以用来扫描人体或者物品。

蝙蝠洞

●**科学搜查**：位于蝙蝠洞正中央的装置，中间的电脑可以查看蝙蝠洞各个设施的所在位置，如果有储存卡的话能够把卡插入中央的插槽，电脑两边的装置可以操作蝙蝠洞里的蝙蝠灯。左边的装置可以进行血液检测，右边的装置是用来存放血液的试管。



●**监视装置**：进入蝙蝠洞的初始地点。

●**蝙蝠电脑**

可以查看收录在本作里的角色建模以及资料，共有20个角色，一开始只能看蝙蝠侠、夜翼以及罗宾，达成特定条件之后可以解锁其他角色。使用摇杆可以让角色进行旋转，左边有三个储存卡，插入插槽后可以让角色更换动作，但是更换动作后无法旋转，右边的屏幕可以更换角色，屏幕下方有一个小屏幕，拿起来之后可以在小屏幕上观看角色的立体影像，有通常手办一般大小。



●**文件库**：可以查看过去作品的资料以及登场角色的代表性物品。

●**蝙蝠停车库**：更换蝙蝠车或者其他交通工具的设施，共有7种，一开始只有"《阿克汉姆》系列"的蝙蝠车以及飞机，达成特定条件之后可以解锁对应车辆，包括其他作品甚至是电影《蝙蝠侠大战超人 正义黎明》的蝙蝠车。利用画面正中央装置两边的摇杆可以切换不同的方位欣赏蝙蝠车。

游戏流程

韦恩大宅与蝙蝠洞

游戏开始后会进入回忆阶段，在醒来之后从阿尔弗雷德手中接过钥匙，然后使用钥匙打开钢琴，随便弹奏几个音节即可前往蝙蝠洞。

按照系统提示来进行换装和装备测试，之后利用缆绳来到主操作台，等阿尔弗雷德说完话之后利用缆绳从右边前往主电脑，启动电脑之后在右边的屏幕调查罗宾的资料，然后进行搜索，搜索失败后调查夜翼的资料来进行搜索。搜索完毕之后回到主操作台，从左边来到蝙蝠车的停驻地点，在左手边任意选择移动工具，然后拉动正中央的开关，调查蝙蝠车前往哥谭市。



哥谭市（案发现场）与企鹅人

从天台上一路下到地面，剧情之后使用扫描仪扫描夜翼，然后需要推右摇杆来进行事件的播放和回放，一开始要分别在夜翼被打脸、夜翼的手被这段以及夜翼从上空摔下来时按下扫描键进行鉴别，进入第二阶段时在凶手进行致命一击的时候进行一次鉴别。第二次进行扫描的时候来到小路的入口处，站在目击者旁边推右摇杆，在目击者的手接触到墙壁时按下扫描键进行鉴别。最后乘坐飞机前往企鹅人所在之地。

来到屋顶上，低下头使用蝙蝠镖打地上的灭火器，等企鹅人说话，说到一定程度之后系统会提示使用画面中央的瞄准器来锁定三个杂兵，锁定完毕之后乘坐飞机前往停尸间。



哥谭市（停尸间）

调查附近的验尸报告，然后根据系统指示来使用扫描仪调查，寻找尸体体内的碎片，停尸间共有三具尸体，每具尸体有两块碎片。在调查第一具尸体时扫描仪能够切换两种模式，一种是调查骨骼（需要按一下扫描键），一种是调查肌肉纤维（需要按两下扫描键），找到碎片之后长按扫描键进行扫描即可。

第一具尸体的碎片：肌肉纤维：左脚大腿；骨骼：头盖骨。

第二具尸体位于停尸间门口附近。

第二具尸体的碎片：肌肉纤维：右脚；骨骼：胸口。

第三句尸体需要打开房间角落的保险柜拿到钥匙，扫描保险柜可以查看指纹，有三个数字上沾了指纹，最后试出来的密码是"425"，然后打开保险柜取出钥匙，来到中间的冷藏库，使用钥匙打开冷藏库，然后拉出尸体进行扫描。

第三具尸体的碎片：肌肉纤维：下腹部；骨骼：左肩。

最后拼接组合6个碎片，按下×键选择碎片，右摇杆旋转碎片，左摇杆移动碎片，如果接近两个碎片的拼接口的话碎片会自动拼接。之后乘坐飞机前往下水道。

哥谭市（下水道）

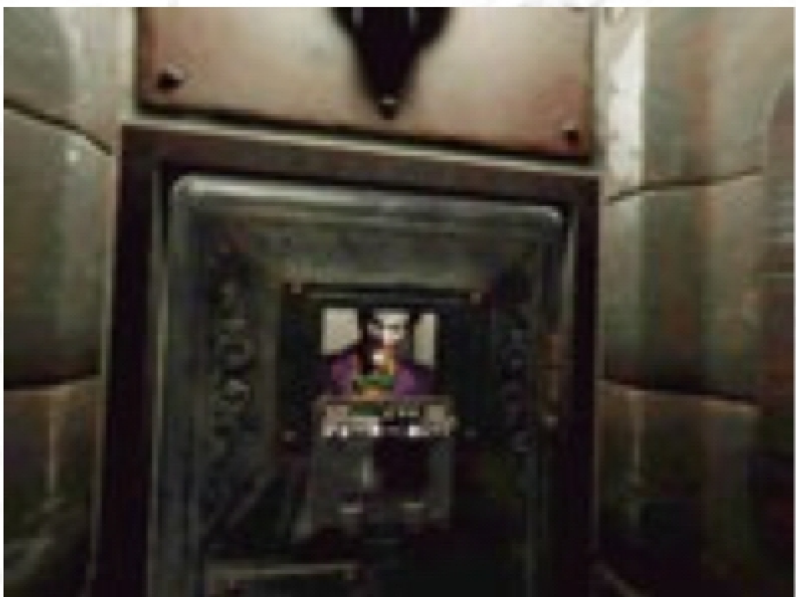
进入下水道，在中间有铁栏挡住去路，使用蝙蝠镖击中右边的开关，然后使用发射器拉住开关打开铁栏，来到尽头之后使用发射器前往罗宾所在的位置。剧情之后打开左边的柜子，有三个装置，把A装置拿出来扔掉，然后根据罗宾所在一侧的提示观看装置的字母以及装置底部的数字来进行搭配组合。启动开关之后鳄鱼人会趴在笼子上，再按一下开关可以将其打落。

TIPS 另一个罗宾：进入二周目后，在蝙蝠洞的主控制台前把桌面上的储存卡插入插口里之后就能够看到一段影像。



接下来需要找4个齿轮，其中三个分别位于周围墙壁上，使用蝙蝠镖和缆绳发射器可以将它们取下，取下后交给罗宾，取下最后一个时齿轮会落到水中，发射缆绳时鳄鱼人又会出现，按下开关将其电晕，然后拿回齿轮把它交给罗宾，最后按下右边的开关，剧情之后自动进入最后的场景。

阿克汉姆精神病院



一路前进来到前台，按下红色的按钮之后打开右边的门。前进至下一扇门之后调查旁边的开关，之后使用蝙蝠镖打中门另一边的开关之后可以继续前进。

来到尽头后打开最右边的窗口见到小丑，靠近他的脸之后退回来，当周围的场景变成房间内之后就算成功，之后不断前后左右切换场景，最后出现制作人员名单就算通关。

二周目要素

在游戏通关之后就会回到主页面，这时候主页面会显示解锁谜语人的要素收集。

魔方的收集

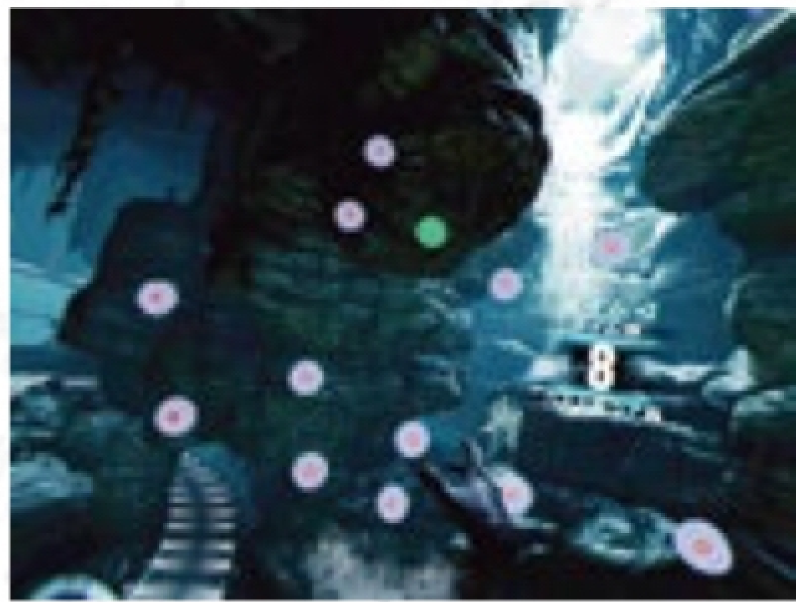


在各个章节场景里会出现谜语人的魔方。玩家需要想办法解开各个谜题才能拿到魔方，拿到魔方之后就会自动进入一个类似于神经衰弱游戏的界面，每拿到一个魔法就能够解锁一个“？”方格，如果能凑齐一对的话就可以解锁各种各样的要素（例如不同外形的蝙蝠车等）。



射击游戏

在进入二周目之后，在科学搜查主电脑前会多出一个谜语人标志的储存卡，将其插入插槽之后就能够使用蝙蝠镖进行射击游戏，游戏规则是在限定时间内射击有谜语人标志的绿色标志，射中后会续2秒时间，只要时间没有用完就能够一直玩下去。



监视器

在进入二周目之后，除了韦恩大宅和蝙蝠洞里的所有场景里都存在着监视器，可以利用蝙蝠镖将它们打掉。

奖杯简谈

本作没有白金奖杯，奖杯整体难度中等偏下，由于谜语人的相关内容在二周目时才会解锁，所以需要二周目才能解锁所有奖杯。有三分之一为流程奖杯，三分之一为一周目流程内可以找到的奖杯，剩下的三分之一就是本作的收集要素，包括分析5个血液样本、打掉18个摄像头、分析4个与前任罗宾有关的证据、找到谜语人的30个谜题、在射击游戏里获得30分。其中最难的便是18个摄像头以及谜语人的谜题，前者需要在每一处多多留意红光来找摄像头，后者不仅仅是要找，还要动脑解谜。在二周目通关之后，每个章节所包含的隐藏要素都会显示在菜单列表里，如果不知道自己的当前进度的话就退出菜单进行确认吧。



黄金眼总分 23分


秋沙雨 8


乙太 8


稀饭 7

作为一款概念体验的游戏，本作在场景和互动等方面十分出色。在游戏里玩家将扮演蝙蝠侠来解开一连串的谜题，各个知名角色的登场以及与《阿克汉姆城》、《阿克汉姆骑士》的联动细节能够满足系列粉丝的需求。二周目之后的丰富解谜要素和收集要素能弥补游戏流程不长的缺点，提高耐玩性。游戏的画面和临场体验也都十分用心。

THUMPER



《暴走甲虫》在PS VR的首发游戏中原本并不是一款引人注目的作品，在其公布的试玩视频中，游戏带着很强的独立游戏色彩，玩法也没有什么过人之处。事实上本作的开发商Drool只有两个人，分别是负责音乐的Brian Gibson和程序设计师Marc Flury。然而就是这么一款游戏，却给冲首发的玩家留下了深刻的印象。

文 纱迦　美编 Juxi

暴走甲虫	Drool	动作
PS4 Thumper		中文版
2016年10月13日	本地1人	对应年龄：12岁以上
售价为133港币　对应PS VR		

这是一款什么样的游戏？

官方对本作的定义是节奏暴力游戏，按照我们的标准，这是一款音乐和动作结合的游戏。游戏中玩家控制的是一只甲虫，它会沿着一条向屏幕内无限推进的轨道前进。游戏的舞台是宇宙空间，除了前方之外都是暗黑虚空，而前方会出现各种诡异的物体。

游戏的玩法十分简单，一开始只需要左摇杆和 × 键，就可以应付各种情况。随着关卡的推进，需要掌握的操作方法也会越来越多。游戏的难点就在于输入指令的时机，而成功输入指令后的音效，又让游戏有了音乐游戏的感觉。

玩法简介

游戏的大部分时间，都是如同音乐游戏一样，当甲虫来到提示按键的标记（多为发光的砖块）时输入对应的指令，就算是成功。标记的作用多种多样，包括增加一条命、攻击敌人以及单纯的提高分数等。后期关卡经常需要玩家配合左摇杆来输入指令。

游戏还有过弯的设定，过弯时需要玩家按住 × 键并配合左摇杆的左右，具体方向参照弯道方向，很容易理解。前方是否有弯道，可以通过路况提前判断，但后期会出现连续的大小弯，并在中间参杂着按键标记，这种就只能靠玩家背版或是及时反应了。

BOSS战

在每一大关中会有BOSS战的设定。BOSS战的打法十分简单，战斗会分为若干阶段，在某一阶段只要准确完成输入全部指令，最后就会迎来一发攻击指令。成功输入后就会自动命中BOSS，然后进入下一阶段。如果指令出现失误，则会重复该阶段的指令，直到玩家完全成功为止。如果玩家的生命耗尽，就要重新挑战。要想获得S级评价，不能出现重复的情况，必须一次过。



关卡/评价/奖杯

本作一共有9大关，每关有20个左右的小关。玩家每通过一个小关，就会出现一个评价画面。评价分为很多项，不过要想拿到最高的S级，玩家必须完美无缺地通过这个小关，要求包括一次按对所有的指令，以及没有受到任何损伤。打过的关卡可以随时重玩，重新挑战高评价。尽管游戏的难度不低，但和要求天赋的音乐游戏相比还是要简单不少，重试所花的时间也不算多。

本作是目前少数拥有白金奖杯的PS VR游戏之一。白金奖杯的条件并不是获得其他所有的奖杯，而是在全部关卡拿到S级评价。不过事实上当你达到这一要求时，其他奖杯也早已入手，因为这18个奖杯概括起来就是：打过全部的9大关（8铜1银）、全部9大关拿到S级评价（9金）。



黄金眼总分 24分


纱迦 8


梦叶 8


宇宙人 8

本作并不是PS VR专用游戏，PS4玩家可以不通过PS VR来游玩。但是我们强烈推荐用PS VR来进行游戏，使用PS VR后，游戏的视线会放平，从而让玩家更有临场感。使用PS VR后，高速前进的感觉非常带感，而前方的各种诡异物体也让玩家有了少许对未知的恐怖感。更难得的是，使用PS VR后，玩家只会获得更好的游戏体验，操作方面不会有任何负面影响。不过本作毕竟只是一款独立游戏，不要指望能在游戏中玩到很多要素或是看到什么精彩的故事。另外本作还将对应PS4 PRO，提供增强VR质量的模式。

感受扑面而来的青春气息

文 纱迦 美编 NINA

SUMMERLESSON
サマーレッスン

《夏日课堂》应该算是PS VR首发游戏中，最受中国玩家期待的作品之一了，原因不言而喻。本作的全名是《夏日课堂 宫本光》，玩家要扮演一名家庭教师，在7天时间内为一位名叫宫本光的女生进行辅导。根据辅导的成果，最后会有不同的结局。此前公布过的金发妹子本次不会登场，官方已经公布了本作相关的一大堆DLC，相信未来也会推出追加的新女生。

夏日课堂	BNEI	模拟育成
PS4 SUMMER LESSON		日版
2016年10月13日	本地1人	对应年龄：12岁以上
售价为2980日元 PS VR专用		

基础知识

游戏开始于8月24日，这一天玩家接到电话，前往宫本光的房间与其见面，这一天无论玩家的选择是什么，都不会影响后面的剧情。之后的8月25日至8月31日，是为期7天的辅导时间。9月25日，根据辅导的成果会迎来结局。本作的对话没有字幕，虽说对于理解故事和推进流程没有影响，但多少还是有些不便。好在本作已确定会推出官方中文版，不过有得等了。

作为一款VR游戏，本作不存在很复杂的操作，稍加练习即可掌握。具体如下：

接电话：按L2或R2键接通，然后把手柄放至左耳或右耳模拟接电话的动作。

赞成或反对：当出现对应提示时，玩家上下点头为赞成，左右摇头为反对。无提示时无效。

注目：使用频率最高的操作，将目光注视于一个选项时，会出现由大变小的圆圈，缩为最小时即为确定。

手柄操作：在每天的课前准备时，玩家可以使用手柄来选择课目和话题，此时的操作和传统游戏差不多。在事件中按住△键不放，则可以跳过事件，在多周目游戏时十分有用。

移动：在小光的房间中，玩家是可以左右走动来观察小光和她的房间的，此时视点也会随之移动，很有临场感。不过玩家能移动的空间非常有限，多走几步就会显示“超出游戏空间”。

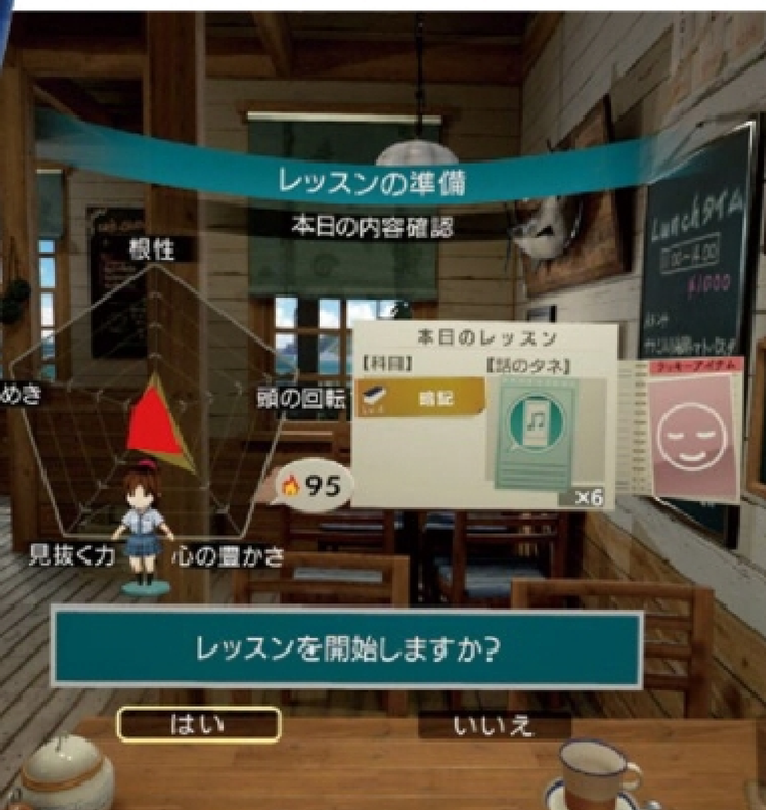


关于小光

宫本光（宫本ひかり）就是本作的女主角，玩家这7天时间都要与之在其房间中度过。小光的表情制作得非常生动，配合PS VR用“栩栩如生”来形容毫不为过。她或许是目前主机游戏史上最生动的女主角了。但是小光的行动全部都是预录好的，当玩家做出选择之后，她就会按预定的套路来行动，时间一长还是会有机械感。

当小光的建模与玩家所在的位置重合时，画面就会直接变黑。如果玩家想偷看小光的身体，关键部位会出现黑框提示。不过道高一尺，魔高一丈，在全球绅士的努力下还是有不少人得逞，作为一本健康的全年龄杂志这里就不多说了，只是建议各位先清空周围的空间咳咳咳。

由于小光的行动都是预录的，所以她与玩家的互动很少，基本上只有以下两种：一是过分靠近小光时她会生气，二是在两个幸运事件中她会要求玩家别动（笑）。



每日流程

7天的愉快课程，具体流程如下：

①课前准备

在咖啡店里进行。玩家需要依次决定：上什么科目、选择什么话题、是否携带幸运道具。

②上课

在小光的房间中进行。上课时会出现3个随机选项，根据玩家的选择，会对课程的效果产生影响。出现的选项是随机的，但选项导致的效果是固定的。

③休息

用手柄模拟盖章确认的动作，根据玩家上课时的选择会有多种评语。之后可以选择和小光对话，接下来会出现话题选择。选择的话题会保存下来，不过每一周目每种话题有且只有一个，因此到最后一天会出现只有单话题可选的情况。

④幸运事件

随机发生的事件，分为3种，有高几率不会发生。如果携带了幸运道具，则必定会发生对应的事件。

⑤确认结果

在咖啡店里确认今日小光的能力上升情况，以及指导目标是否达成等。

科目介绍

玩家一共可以选择辅导小光6个科目，在上课时根据玩家选择的不同，会产生不同的效果。是好是坏，可以从确定的一瞬间的音效来判断，不过更简单的判断方法是盖章的评语，具体如下：

非常好：たいへんよくできました

较好：よくできました

普通：ふつう

请努力：がんばりましょう

请多多努力：もうすこしがんばりましょう

以下列出各课目对应的获得“非常好”的部分选择，由于选项每次只出现3个，以下选择并不一定会每次出现。如果选择正确的话，小光会追加完成动作，否则的话直接进入休息环节。

読み解き：音読しながら、瞑想して雑念を払う、名著を読み解く

ロジカル思考：波の音を流す、短時間で集中する、筋道を立てて考える

暗记：ノートに書く、物語仕立てで覚える、イメージしながら、素早く反復、高難度レッスンに挑戦

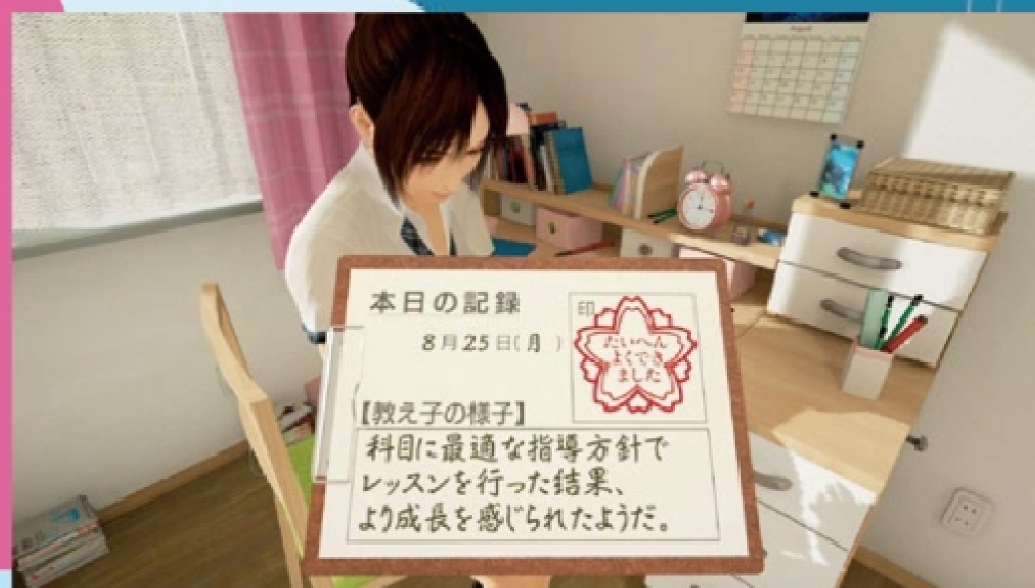
頭の体操：魚料理を食べて脳を活性化、高難度レッスンに挑戦、おもしろおかしく、名作パズルに挑戦する

メンタル強化：アロマで集中力アップ、タワー専用のトランプを使う、呼吸を整えながら

芸術表現：名画を模写する

每个科目每上过1次，就会提升1级，级别越高，完成后提升的能力也越高。





话题

玩家每天课前准备时可以选择话题（話のタネ）。话题分为世间话、部活、**レッスン**、友达、学校、生活、娱乐、体调，除了世间话外，其他话题都可以提升特定能力。玩家选择使用的数量越多，效果越明显，而如果话题的补正效果和当天的课程相同时，那么能力增加得更多。

每天休息时选择和小光聊的话题就会保留下来，数量根据小光当天的情绪而定。此外完成指导目标也可以获得一定话题。

幸运事件

随机发生的幸运事件目前已知有3种，具体如下：

拿东西：玩家的肩膀上掉落有东西，需要玩家保持身体不动，让小光帮你拿下来。

锻炼：这应该是全游戏的最大亮点。小光会让你和她一起做体操，虽然都是很简单的动作，但依然让人觉得PS VR未来大有可为。

听歌：小光会让你保持不动，然后给你带上耳塞，一起倾听Namco经典游戏的混音版。如果玩家动作过大的话，耳塞会掉下来，这样事件就会结束了。

锻炼和听歌，分别发生1次和10次，各有1个奖杯。不过一周目游戏能遇到一次此类事件就不错了。建议多使用幸运道具。幸运道具的入手与指导目标有关。



结局及多周目要素

本作一共有4个结局，结局的判定条件是通关时的评价，而评价是根据小光的能力值而定的。S评价为BEST结局，A评价为GOOD结局，B评价为NORMAL结局，C评价为BAD结局。若想冲最高的S评价时建议一开始多积累话题、提升科目等级，然后用专门的一周来冲能力。不过需要注意的是，重复上一种课的话，即使完全选对也会导致能力下降，请务必注意。



多周目游戏时可以继承的要素包括：科目等级、话题数量、幸运道具。另外累积型奖杯的统一也是继承的。本作的奖杯难度很低，只要完成S级结局外加一些累积型奖杯就可以100%了。

评价

黄金眼总分 20分


宇宙人 6


纱迦 7


梦叶 7

游戏性的匮乏是本作的最大缺点。在总共7天的时间内，玩家能做的事情很少，而小光的动作完全按照玩家的选择而定，时间一久就让人觉得很无奈。虽然有多周目继承的要素，但重复游戏性还是趋近于零。此外游戏画面的分辨率真的很低，低到连墙上的日历、纸条上的字都看不清。不时出现的画面跳动也让玩家有出戏的感觉。尽管游戏的缺点极其明显，但活灵活现的美少女小光足以弥补以上所有缺点。不完美的地方反而让人对今后的更新充满期待——尽管我们都知道DLC是要收费。



指导目标

游戏中预设了名为指导目标的游戏内挑战，当玩家达成条件或完成相关动作后，会在每日总结时看到。目前已知的指导目标包括：特定能力达到一定数值、一天内某种（或多种）能力上升一定值、连续数日课程获得好的效果、累计完成一定数量的指导目标，以及通关。

完成指导目标可以获得各种话题，以B、A、S评价通关以及全能力700以上会各赠送玩家一套小光的服装。





虚拟现实游戏空间	SIE	动作
PS4 THE PLAYROOM VR		中文版
2016年10月13日	本地1～5人	对应年龄：12岁以上
售价免费 PS VR专用		

在PS4发售初期，随机器附赠的小游戏合集《THE PLAYROOM》就曾为PS4保驾护航过一段时间。通过寓教于乐的《THE PLAYROOM》，玩家们得以对PS Camera、DS4手柄等新硬件有了概括的体验。尽管小游戏都没什么难度，但在人机互动方面设计得相当出色，加上可爱的AR机器人拼了命的卖萌，让很多玩家都曾一度沉醉于其中。

虽然随着出众的PS4游戏越来越多，《THE PLAYROOM》渐渐淡出了玩家们的视野。但AR机器人依旧肩负着"我是革命一块砖哪里需要往哪儿搬"的艰巨使命，这不，当PS VR的发售之际，全新进化版《虚拟现实游戏空间》也开始免费提供下载了！

《虚拟现实游戏空间》共计由6个小游戏组成，全部针对PS VR设备。游戏的难度并不算高，并且特意增设了奖杯系统，算得上是个奖杯神作。值得一提的是，这些小游戏全部照顾到了不使用PS VR头盔的玩家，想要顺利入手白金，双人合作必不可缺，也算是对2P玩家的一种小补偿了吧。

文 八重樱　美编 Juxi

抢救机器人

游玩人数：1～2人

VR玩家将扮演一台UFO，拯救场景中全部20个VR机器人。

具体操作就是控制小VR机器人移动到同伴身边，就可以将它们解救。沿途会遇到一些方块敌人，按□键攻击即可消灭。×键是跳跃，按住可浮空一段时间。遇到某些断崖或是滚石时，需要滑动手柄的触控板放出锁链勾住对面的圆环，站在锁链上上下抖动手柄可以高跳。

另外2P玩家可以用手柄控制一只乘坐在小飞船上的绿色VR机器人，从旁协助收集金币、消灭敌人以及解救同伴。如果要收集齐全部20个VR机器人，是必须需要2P玩家的帮助的。

【相关奖杯】

●**炸掉它！**：关卡最后戳破大气球。

●**友谊赛**：需要有2P玩家，用VR玩家控制的角色去攻击2P玩家的角色。

●**别打脸！**：需要有2P玩家，用2P玩家的角色向VR玩家的角色丢东西。

●**你怎么下去的？**：有热气球的那个区域，站在悬崖边往下看会看到下面有个VR机器人，救它上来即可。

●**财源滚滚！**：在游戏过程中入手超过350个金币。除沿途的金币外，攻击敌人也会入手几枚金币，但要注意玩家的角色被攻击到的话同样会损失金币。通关后的结算也会掉落大量的金币，不要错过。

●**超级搜救队！**：找到全部20个VR机器人。这个奖杯需要有2P玩家帮助才能解开。20个机器人的位置分别是在：

1. 第一个checkpoint旁边。



2. 第二个checkpoint左边。

3. 第二个checkpoint右边。

4. 第三个checkpoint左侧有个风车，让2P玩家过去吹风可以打开门。

5. 第三个checkpoint右侧尽头。

6. 第三个checkpoint右侧上方。

7. 过桥后就可以看到一个。

8. 过桥后右前方有一个。

9. 第四个checkpoint的正前方。

10. 走过悬崖后的左下方。

11. 弹跳台的左上方。

12. 用锁链拉开右侧的石壁。

13. 拉开正前方石壁后的右侧高台上。

14. 往前走会在右前方看到一个氢气球，站在checkpoint往悬崖下方看会看到一个。

15. 走到移动平台上，让2P玩家吹风将平台运送至氢气球处。

16. 继续往前走，左前方的山壁上。

17. 右前方的山壁上，需要借助弹跳平台。

18. 下一个checkpoint的左侧。

19. 还是该checkpoint，右侧高台上，需借助弹跳平台。

20. 最后巨大风车的前面。

怪兽大逃亡

游玩人数：2～5人

VR玩家扮演从海底跑上陆地大肆破坏的怪兽，普通玩家扮演与怪兽相抗衡的超级英雄。

VR玩家不需要使用手柄，左右移动头部就可以破坏沿途的建筑并攻击英雄，普通玩家则需要躲避怪兽的攻击，营救沿途的机器人平民，并在终点用总攻击将怪兽打倒。

【相关奖杯】

●吼吼吼吼吼！！：VR玩家扮演的怪兽打倒英雄获得胜利。

●英雄挽救危局！：普通玩家扮演的英雄打倒怪兽获得胜利。

●完全暴走！：摧毁全部的建筑物和直升机，并打倒英雄获得胜利。

●救命！救命！：临近大桥的尽头时会飞过两架鹞式战斗机，速度很快，先右后左撞击它们。

●躲猫猫！：让怪兽从最后那座大桥竖起的板子处往旁边探头，窥探后头的英雄，小心别把桥撞坏了。

●我有一条尾巴！：VR玩家进入游戏后往身后看就能看到尾巴。

●毫发未伤！：用英雄拯救全部VR机器人平民。注意别被建筑物砸到，VR玩家不要进行破坏。

●像蝴蝶般轻盈…：扮演怪兽毫发无伤地赢得最终决战。



猫捉老鼠

游玩人数：2～5人

VR玩家扮演猫咪，普通玩家扮演偷奶酪的老鼠。

玩法类似于小时候都玩过的游戏“一二三木头人”，猫抓到全部老鼠的话VR玩家获胜，老鼠偷走全部奶酪的话普通玩家获胜。

【相关奖杯】

●喵！：扮演猫咪的VR玩家获得胜利。

●唧！：扮演老鼠的普通玩家获得胜利。

●最佳老友：让狗舔脸超过5秒。VR玩家把头伸出帘子外面等一会儿狗就会出现。不过狗扑上来后就会一直舔个不停，需要玩家摇动头部把它甩下去……

●别碰我的奶酪！：VR玩家用鼻子赶走一只躲躲藏藏的老鼠。

●千钧一发：在仅剩一块奶酪时，逮住最后一只老鼠。



鬼屋

游玩人数：2～5人

这个游戏需要VR玩家和普通玩家合作，VR玩家使用捉鬼器根据普通玩家提示的方向捉鬼，捉到全部鬼后就算通关。

【相关奖杯】

●你会打电话给谁？：抓住起居室里的全部的鬼。

●小鬼们，游戏时间结束！：抓住玩具室里的全部的鬼。

●房里有鬼！：抓住一个向玩家冲过来的绿色的鬼。

●他用黏液喷我！：没能在限定时间内抓住任意房间内全部的鬼。

●鬼魂克星！：抓住厨房里的全部的鬼。

●我们来，我们看…：抓住阁楼的全部的鬼。这个奖杯自己解会容易一些，最简单的方法就是把VR头盔戴在脑门上，直接用眼睛看电视屏幕去玩。



通缉中！

游玩人数：2～5人

普通玩家将犯人的特征告诉给VR玩家，指引其抓住目标。

【相关奖杯】

●曾几何时在虚拟现实：通关新手关卡。

●镇里来了新警长！：通关警长关卡。

●你是哪位？：进入酒吧前，先和门口左边的对讲机交谈。

●静默是金：酒吧发生爆炸后，攻击左边那个弹钢琴的VR机器人。

●内急憋不住：在酒吧门外抬头看向天空时被秃鹰的便便糊了一脸。

●冒烟的枪管：射击后吹走枪管中冒出来的烟。

●嘿，好搭档！：游戏开始后看向左后方的警车。

●好人、机器人和坏人。：通关枪手关卡。

●警长好忙！：在无尽模式中打败超过35个坏蛋。



小小机器人

游玩人数：1人

这个严格来说不算是个游戏，而是个扭蛋机。玩家在其余5个游戏中通关都可以入手硬币，放入扭蛋机中就可以夹到各种设施扭蛋，用来布置VR机器人的小世界。不过在扭蛋机中有一些是黑色的炸弹扭蛋，如果抓住了这种是什么都拿不到手的。

【相关奖杯】

●到手啦！：入手一半以上的设施扭蛋。

●虚拟现实机器人的飞行：将桌子上的绿色直升机吹至飞起，坚持10秒。

●你不动，它就看不到。：抬头往上看能看到“怪兽大逃亡”里那只怪兽。

●是我！：转身看向身后，等待身后的VR机器人向你挥手。

●全都到手！：入手全部的设施扭蛋。



黄金眼总分 24分


八重樱 9


简子君 7


宇宙人 8

尽管本作只是一些小游戏的合集，但却很好的承载了宣传推广PS VR的使命。游戏的难度虽然很低，但全部都是针对PS VR的特色而设计，从玩家戴上头盔的那一刻起就会彻底沉迷于虚拟现实中不可自拔。游戏在设计上也加入了相互配合的元素，让VR玩家和普通玩家可以互动起来，打破了“VR游戏只能一人享受”的偏见。游戏内容虽然不多，但奖杯设计面面俱到，跟随奖杯能发现很多原本察觉不到的乐趣。

HATSUNE MIKU VR Future Live with Project DIVA



《初音未来 VR 未来演唱会》是在 PS VR 公布初期就已经公开的作品，与 PS VR 同步推出无疑为广大 V 家和二次元爱好者增加了一个购买 VR 的理由。跟 PS 系平台的另一部作品“《歌姬计划》系列”不同，本作更加强调演唱会的观赏和体验部分，所以并没有加入音乐游戏的节拍元素。但是玩家和 MIKU 之间的互动，还有现实演唱会中不可能实现的奇幻效果，在本作中都实现了出来。本作收录的歌曲数量虽然不多，但是将会分三个版本发售，后续版本将会在年内推出，并且补完 V 家其他经典角色和追加歌曲。

文 宇宙人　美编 心の永恒

初音未来 VR未来演唱会	SEGA	音乐
PS4 初音ミク VRフューチャーライブ		中文版
2016年10月13日	本地1人	对应年龄：12岁以上
售价为：161港币 PS VR专用 对应PS MOVE		

1st Stage收录歌曲

曲目	名称
1	恋爱裁判
	1/6 –Out of the gravity–
2	Satisfaction
	Weekender Girl
3	39
	俏皮组曲 ~ Idol Sound ~
安可曲	爱之诗



基本操作

Move手柄

键位	功能
T键+挥动	调整座位
A键	开始
○键	确认
□键	更换手上道具
△键	切换到高处/低处座位
×键	取消
START键	打开菜单
SELECT键	同SHARE键

手柄

键位	功能
十字键	调整座位
○键	开始/确认
×键	取消
□键	更换手上的道具
△键	切换到高处/低处座位
OPTION键	打开菜单

注：在主菜单界面中可以随时切换手柄和 MOVE 操作，方法是在想要使用的手柄上按一下△键即可。如果接了 MOVE 手柄以 PS4 手柄操作方式开始公演的话，开始前会出现一个选项问你是否切换到 MOVE 的操作方式。

演出流程&选歌

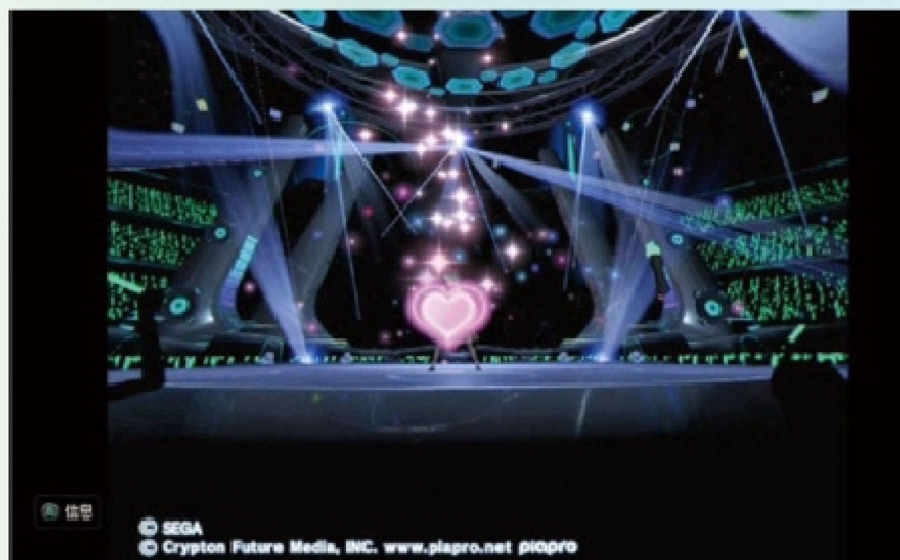
在一轮公演中初音未来会演唱3首歌，每首歌玩家都有两首曲目可以选择。选择第一首歌的时候只要盯着想选的那首歌不断挥动荧光棒即可。而第二、三首歌选歌阶段初音会问你选哪一首，当她指着你想听的歌时不断挥动荧光棒即可。三首歌都演唱完了之后还能进入安可曲。





应援方法

不要以为本作也可以像隔壁《灰姑娘女孩VR》那样坐着光看什么都不做也没问题哦。玩家的应援会切实地反映到游戏中，你的应援能够让初音未来换上新的服装，而且还能从她那里得到礼物，甚至会让表演出现更多的特效，所以千万不要害羞，尽情地打Call吧。



具体来讲，初音未来在表演的时候画面的下方会出现一个圆形的提示框，上面会提示你在这段时间内要挥动荧光棒打Call，打Call的动作有好几种，具体可以参考身边的观众是怎么挥的，跟着挥就行了。除了让你挥荧光棒打Call之外，某些曲目还会让你喊出指定台词的，目前只有一处，是在《39》这首歌里面，唱到“声に出して”这句歌词的时候要跟着喊“3Q！”

达成这些指定的打Call动作之后会触发一些特定的事件，比如初音换上这首歌对应的衣服，或者会送你新的应援道具作为礼物等等。应援的道具的种类也有很多，比如不同颜色的荧光棒、大葱、手鼓甚至光剑、魔法杖等等，获得的种类是随机的，获得之后玩家可以按□键随时切换。不过道具只能保留到演唱会结束，下次演唱会时得重新获取。而服装则算是收集要素，获得过一次之后在下次再演出这首曲目的时候可以直接换上。



安可曲

三首歌都表演完毕之后会进入安可阶段，此时初音会暂时离场，而玩家需要跟观众一起不停地喊“miku”，直到初音重新出现为止。注意如果偷懒什么都不喊的话，初音将不会再出现，无法进入安可曲并直接结束。不过似乎不一定要喊“miku”，麦克风只要检测到有人在说话似乎也是可以进入安可曲的。



安可曲固定是《爱之诗》这首歌，此时舞台会变成只有玩家和初音未来两人，因为安可曲是初音单独为你演唱的，开始演唱之前还可以让初音换上指定的服装。安可曲只要静静的欣赏即可，不需要打Call。

这里还有个值得一提的细节，安可曲中初音未来的视线会时刻注意着你，她会跟随你观赏的位置变化而改变视线的方向，毕竟是属于一个人的安可曲，这个细节做得太到位了。

游戏版本



从目前公布的情报来看，本作将会分三个版本推出，目前已经跟PS VR同步发售的是“1st Stage”，随后还有“2nd Stage”和“3rd Stage”两个版本。其中“2nd Stage”会加入镜音两姐弟和巡音流歌，预定11月10日发售，而“3rd Stage”会加入MEIKO和KAITO，预定12月发售。目前除了单个版本分开买之外，也可以提前购买完整版。日服完全版售价为7560日元，而港服为441港币。

奖杯

奖杯总数	6	铜杯	3	银杯	2	金杯	1	白金	0

种类	名称	取得方法
铜杯	欢迎来到 Future Live！	鉴赏1次公演
银杯	1st Stage的常客	鉴赏10次公演
铜杯	只有两个人的安可	鉴赏了公演的私人演唱会
铜杯	1st Stage全曲阅毕大师	鉴赏了公演的所有曲目
银杯	1st Stage擅长炒热气氛	让公演的所有演唱会演出成功
金杯	服装模组卡片收藏家	得到所有公演的服装模组卡片

跟大部分的VR游戏一样，本作没有白金，奖杯的数量少而且也很容易达成。基本上只要每次公演注意点不同的歌，并且完成所有打Call的要求解锁隐藏服装，完成10次鉴赏的时候基本上也全了。

黄金眼总分 21分


宇宙人 7


稀饭 7


哪尼 7

作为一款二次元VR演唱会游戏，本作的表现总的来说让人满意。正因为是二次元演唱会，所以本作舞台演出着重于表现一些现实中无法实现甚至不可能实现的效果，让玩家能获得无论是去看真人演唱会还是初音未来的全息影像演唱会都无法得到的奇幻体验。加上本作的互动元素做得非常丰富，玩家打Call能够切实反映到游戏中，这也为本作带来了更多可玩性和互动性。可惜就目前1st Stage这个版本来说，收录的歌曲数量还是太少了。加上游戏模式单一，使得游戏几乎没有什么耐玩度。



PS4	新世纪战甲大赛 机械化战斗联盟	SIE	主视角射击
	RIGS Machine Combat League		日版
	2016年10月13日	本地1人	对应年龄：12岁以上
	售价为6900日元 PS VR专用		

《新世纪战甲大赛 机械化战斗联盟》(简称《RIGS》)是《杀戮地带》系列”的开发商Guerilla Studios针对PS VR这一新设备制作的第一人称视角机器人对战游戏，玩家扮演一名机甲驾驶员，和小队同伴们一起参加3V3的战甲大赛，用实力去获得荣耀。

文 八重樱　美编 Juxi

操作说明

按键	作用
左摇杆	移动
右摇杆	转身
L1	向左闪躲
L2	左武器攻击
L3	传球
R1	向右闪躲
R2	右武器攻击
R3	近战
△	修复模式
○	冲击模式
□	极速模式
×	跳跃
触控板	查看排名

黄金眼总分 19分


八重樱 7


筒子君 6


宇宙人 6

如果你是一位“科幻+机甲”控，那么本作你一定要玩一玩，会让你真的产生“老子终于开上了高达”(并不)的错觉。但真诚建议每次游戏时间不要超过15分钟，毕竟下了机甲就开始狂吐的驾驶员可不怎么帅气。

系统解读

本作的代入感很强，当玩家戴上PS VR之后，眼前就会浮现出机甲的UI界面，转动头盔即可实现瞄准，手柄部分承担了移动、射击、调整模式等功能，这与我们在各种科幻题材电影中常见到的操作如出一辙。毫不夸张的说，戴上VR头盔以后你真的会产生一种身临其境亲手在驾驶机甲与人交战的错觉，战斗时的速度感与撞击感都忍不住会令人热血沸腾，这也正是PS VR的最大魅力所在。尽管本作乍看之下是款强调对抗的MOBA游戏，不过上手难度并不算高。开发商没有设计太过复杂的战斗系统，但正所谓“易学难精”，掌握操作不是难点，难点在于如何针对不同的战况随机应变。机甲共有三种模式，分别是：冲击模式：强化机甲的移动速度，但也会立刻被敌人察觉到所在位置。修复模式：机甲受损时自动修复速度提升。冲击模式：强化机甲的攻击威力，但相应的移动速度就会大幅减慢。在战斗中玩家可根据自身机甲的整体性能以及战况自行调整模式来获得最大收益，至于具体如何操作则需要很多次战斗经验的积累才行。玩家在游戏中可以使用总计28台机甲，由7家厂家制造。每个厂商的机甲都有固定的特殊能力，但不同的机甲间在武器、移动速度、HP以及跳跃力方面存在着一定的差异。在战斗特别是网战中，配合我方同伴选择适合的机甲，并充分发挥其特长，是取胜的关键。另一方面，由于本作非常强调机甲运行时的速度，玩家又需要转动头部来进行瞄准与转向,从而导致非常容易产生眩晕感。基本来说，第一遍玩能坚持10分钟不想吐就已经是条汉子了……



UNTIL DAWN RUSH OF BLOOD



脱胎自去年由PS4主机独占的交互式恐怖游戏《活至黎明》,《血脉贲张》将原作中的各种恐怖元素与光枪射击的游戏方式进行了出色结合,在以VR技术令玩家体验到最真实的光枪射击游戏的同时,也将系列惊悚诡异的气氛完美地保留了下来。同时因为不需要去照顾剧情部分,制作组那套一惊一乍的吓人要素玩得更加得心应手,加之扎实的射击手感和关卡设计,可以说这部作品在娱乐性和可玩性上是要高于原作的。

文 筒子君 美编 Juxi

活至黎明 血脉贲张	SIE	光枪射击
PS4 Until Dawn: rush of blood		中文版
2016年10月13日	本地1人	对应年龄:17岁以上
售价为:148港币 对应PS VR		

坐稳扶好

有别于普通光枪游戏角色自行移动的设定,本作中玩家将会乘上一辆过山车沿着关卡设计好的路线前进,因为VR设备带来的逼真感受,游戏中许多过山车俯冲之类的移动有着极强的临场感,所以游玩前请务必要调整好坐姿。当然,如果只是逼真的过山车的话自然还不至于要求玩家专门调整坐姿,游戏中过山车会经过许多障碍物,这时玩家就需要根据PS VR的设备追踪功能,来移动头部躲避这些障碍物,这时就玩家需要进行的动作还是比较大的。



请搭配MOVE控制器使用

尽管游戏为玩家准备了传统手柄操作和MOVE控制器两种操作方式可以选择,不过还是建议大家一定要选择MOVE控制器来游玩本作。因为双持武器的特殊玩法,使用手柄的话玩家需要分别用左右两个摇杆来控制两把武器的瞄准,这种操作对于习惯了左摇杆移动的玩家而言自然是很难习惯的。但是使用MOVE控制器的话,则会有一种如臂使指的感觉,习惯了游戏操作之后甚至刻意耍酷的双手交叉射击等高难度动作也可以实现。因为没有准星来帮助玩家判断瞄准,初上手的玩家应该还有多多适应一番,不过一旦习惯这种游玩方式之后,甚至还会情不自禁地在射击时凹出一些炫酷的造型来。当然,如果玩家有两个手柄的话,也可以借助手柄上的发光条来实现体感操作,只不过手感上会略有欠缺。

状态界面

进入VR的世界之后,玩家平时只能看见眼前的场景,也没有什么明显的游戏信息界面,不过实际上玩家还是可以低头看向过山车上面的分数板来查看自己游戏时的表现,而在这个分数板的左右两边则显示的是玩家当前所持有的武器。至于生命值这一内容,本作和大部分射击游戏相同,玩家在受到伤害后画面就会变为红色,一段时间不受伤害则自动回复。而在最高难度之下,因为玩家只能承受一次伤害,所以就需要玩家在抵达一个检查点之前保证不受伤害。

强力武器,攻关的好伙伴

尽管玩家进入游戏后就能获得两把弹药无限的手枪来解决敌人,不过这两把武器的伤害实在有限,玩家在场景中要多多留意可以帮你更换武器的补给箱。看到这些箱子后朝它们射击即可获得箱子里的武器,获得武器时还会出现一个武器飞到玩家手中的特效,很多时候这个特效其实看起来反倒更像是要攻击玩家似得……值得一提的是玩家使用哪只手进行射击,这把武器就会出现在那一只手中,玩家可以根据自己的游戏习惯来进行选择。强力武器的伤害远高于手枪,是解决特殊敌人的重要道具,不过这些枪械的弹药数量十分有限,所以玩家如果需要通过射击进行场景互动之类的操作时,一定不要浪费强力武器的弹药。



见到怪物别慌张

本作中存在特殊敌人的设置,面对这些敌人时直接举枪射击大多很难命中,玩家一定要去摸索出他们的行动规律再做行动。例如游戏中出现的可以瞬移的女鬼或者身手敏捷的温迪戈,他们会在几次快速移动后扑向玩家,此时就是给予他们伤害的绝佳时机了。另外,在面对这些特殊敌人时,强力的武器一定要在最稳妥的时机使用,不然高难度下很可能因为强力武器需要换弹而错过打败敌人的绝好机会。最后,换弹时机也是游戏中十分重要的一环,当武器中的子弹逐渐减少,枪管会出现过热和冒烟的特效,此时玩家就要注意换弹了,而如果弹夹已经打空,武器则会自动弹开枪膛提醒玩家装弹。尽管说起来很简单,不过因为没有传统的弹药数量统计来提醒玩家,所以其实很容易出现子弹打空的情况,游戏时玩家还是要积极换弹,以免出现输出空挡。



黄金眼总分 23分

评分人	分数
筒子君	8
梦叶	7
宇宙人	8

在现今这个VR游戏领域尚未成熟的阶段,本作选择将光枪射击和恐怖元素结合的想法非常正确,既为玩家提供了临场感,游戏性也有一定的保证。"别出心裁"的关卡设计也绝对能令玩家感动满意,另外值得一提的是,本作的画面极为出色,尽管画面十分阴暗,但是带上VR头盔之后依旧可以看到不少画面细节,这也让制作组得以在场景中设置更多细节,当然玩家也能获得更优质的感官体验。不过与原作只需要十几个小时即可白金不同,这款硬核到爆炸的光枪射击游戏,可能将会成为白金玩家一个难以填补的巨坑。



《在地下》是由SIE圣莫尼卡工作室和Tangentlemen联手开发的恐怖游戏。虽然本作发售前并没有作过多的宣传，但依然顺利地跟上了首发的队伍登陆了美服和港服的PSN商店。跟同样作为首批VR恐怖游戏的《活至黎明 血脉贲张》不同的是，《在地下》强调以气氛营造恐怖感，玩家要在一座充满了诡异氛围的城市中探索，这座城市中虽不见人影，却让人感到仿佛时刻都被注视着，整个画面几乎只有黑白两色，只有鲜血的红色和黄衣女子的服装特别显眼，再配合VR浸入式的体验，会让人感受到前所未有的恐怖氛围。

文 宇宙人　美编 心の永恒

在地下	SIE	动作冒险
PS4	Here They Lie	中文版
	2016年10月13日 / 本地1人	对应年龄：17岁以上
	售价为：148港币 PS VR专用	

基本操作	
键位	功能
左摇杆	角色移动
右摇杆←/→	旋转视角约45°
右摇杆↑/↓	180° 转身
×键	调查/确认
□键	打开手电/关闭手电/更换电池

基本玩法



游戏的玩法非常简单，玩家只要戴上PS VR探索这个城市即可，虽说是探索，但实际上几乎整个流程都是“一本道”的，玩家必须按照特定的步骤或路线前进才能推进流程。游戏中的场景看上去很开阔，但实际上很多都是死路或者通向同一个地方的路，有些原本不能通过的路也需要你去触发了特定的条件之后才能前进。不过总的来说前进的提示也很明显，比如你会听到电话铃声得去接听，又或者会有敌人拦在路上让你绕道。只要向着能走的方向走就行了。

玩家手上的道具只有一支手电筒，在比较阴暗的场景可以开电筒前进，电筒的光基本上不会吸引到怪物因此可以放心使用，但是电筒会消耗电池，而电池只能从场景的各个角落中收集，所以建议大家节约使用。

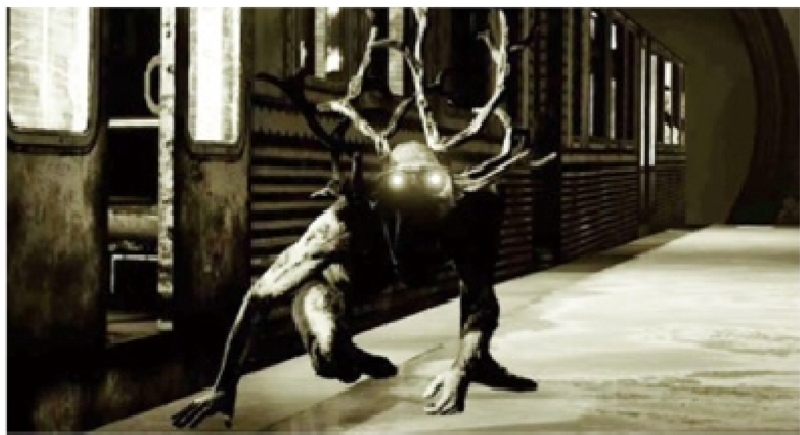


敌人

因为玩家是一个几乎没有战斗能力的人，道具也只有一支手电筒，所以遇到敌人基本上只能绕道走。游戏中对玩家有敌意的人大部分都有一个共同的特点，就是当它们察觉到玩家的时候都会两眼放光，此时绝对不能进一步靠近它们并且要赶紧离开。游戏中最常见的敌人是头上长着长长的角的“怪物”，它们的视野范围不远，而且有固定的行动路线，只要看清它们的行动模式躲过它们的视野即可继续前进。第三章是流程中鲜有的有普通居民存在的章节，虽然这章里面大部分人都不会主动袭击玩家，但是依然要小心带着金色面具的那些人，被发现了还是会不由分说地被揍死的，还有要注意那些用很凶恶的肢体语言警告你不要再前进的人，尽量不要惹毛他们。



如果在游戏中死亡的话，会来到一个只能看到半个太阳，像是海边又像是下水道那样的场景，在这个场景中一直往前走，四周的碎片就会逐渐汇聚起来变成一条走廊和一扇门，走出这扇门就会回到之前死亡的场景附近的一个房间门口，同时敌人的配置也会减少甚至消失。



剧情&收集

在前进的过程中，玩家需要探索路上的分支小巷和房间，从箱子或储物柜中找出收集要素来了解本作的剧情。游戏中的收集有两种，一种是照片，而另一种则是文档。其中找到照片的时候会听到一段类似回忆一样的声音。本作的剧情也需要从这些文档和回忆声音中去了解。不过本作的汉化比较偷工减料，只有文档汉化了，人物的对话以及这些回忆的录音并没加上字幕，所以英语不好的玩家难以理解本作的剧情——不过就算听得懂英语也不一定理解本作就是了。

黄金眼总分 22分


宇宙人 7


纱迦 7


古林 8

角色本身移动慢，加上没有战斗只有探索，所以整个游戏的节奏非常缓慢，没有耐心的玩家恐怕很难玩下去。游戏的画面表现一般般，贴图并不精细，而且几乎没有路线指引，对方向感差的人不怎么友好。不过本作的气氛营造相当出色，晦涩和充满隐喻的剧情适合爱探索和研究的玩家。只可惜中文版很不给力，只有文本和菜单进行了翻译，人物台词没加字幕。



随着新版手游的营运和动画版的热播，再加上各类大大小小的活动，《偶像大师 灰姑娘女孩》这个分支系列目前有着压倒本家人气的势头。BNEI趁着PS VR发售同步推出的《偶像大师 灰姑娘女孩VR》可谓趁热打铁顺水推舟，这也是《灰姑娘女孩》首次登陆家用机平台的作品。虽然内容比较少，而且人物建模也是在手游《星光舞台》的基础上搬过来的，但是定价也不贵，所以还是值得粉丝体验的。

文 宇宙人　美编 心の永恒

PS4	偶像大师 灰姑娘女孩VR	BNEI	音乐
	アイドルマスター シンデレラガールズ ビューイングレボリューション		日版
	2016年10月13日	本地1人	对应年龄：全年龄
	售价为：2296日元 PS VR专用 对应PS MOVE（最多两个）		

荧光棒设置



主菜单有4个选项，从左到右分别是选曲、荧光棒设置、商店、设定。打开荧光棒设置里面能够设置手上拿着荧光棒的颜色和数量，颜色默认有粉红（Cute）、蓝（Cool）、黄（Passion）三种，单手最多可以同时拿4根荧光棒。玩家可以根据歌曲的需要设置荧光棒的数量和配搭，其中左右手能各保留10种方案。并且在演唱会中随时切换。除了设置荧光棒之外，还可以设置手上的手环种类，不过手环全都是DLC，需要另外购买的。

基本操作

本作对应传统手柄和MOVE手柄两种操作。手柄十字键和○△□×各对应左右手不同的挥棒动作，R1和L1键切换左右手荧光棒的预设方案，R2键是调整座位。演唱会的现场预设了6个座位，正面近景远景各一个，然后左右两边各两个近景。MOVE手柄的操作则更简单，玩家挥动MOVE手柄的动作会直接反馈到游戏中（因此如果手柄拿歪了会看到很鬼畜的手），○△□×这4个键就几乎没有作用了。A键用来切换荧光棒的预设方案，T键则调整座位位置。



收录歌曲



本作初始收录的歌曲有三首，分别是经典的《お願い！シンデレラ》和《とどけ！アイドル》，以及新曲《Yes! Party Time!!》，每首歌演出角色和服装都是固定的。欣赏歌曲的时候玩家要做的就是给小姐姐们打Call，或者安静地欣赏她们跳舞即可。

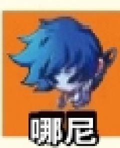
追加DLC

本作发售当天便在PSN商店上公开了豪华的DLC内容，分别是本作登场的15位角色对应的荧光棒和手环，单买300日元，荧光棒和手环一并买是550日元，全套购入是7500日元——这个售价可谓丝毫无愧于“骗钱大师”的名号。不过如果不全套购入，只选购喜欢的偶像的DLC，价格还是过得去的。除此之外，官方还会在后续不断增加新的歌曲和偶像，目前已经公开第一弹追加歌曲是《アタシポンコツアンドロイド》和新角色双叶杏，相信后续还会陆续增加新的歌曲和角色。



黄金眼总分 16分


宇宙人 5


哪尼 5


三日月 6

用PS VR看小姐姐们唱歌跳舞真的很赞，临场感十足。而且每位角色的舞蹈都经过重新设计和安排，不像手游版那样全部角色在台上做相同的动作。不过玩家和偶像们的互动几乎为零，可以说是一款除了看和打Call就没有别的玩法的游戏。而且收录歌曲数量少，不能自定义登台角色以及她们的服装也是一大败笔，耐玩性非常低，只能期待后续DLC能扩充游戏内容。

ファイナルファンタジーXII
FINAL FANTASY XII THE ZODIAC AGE

曾经有过这样一个调查“如果你将在一座孤岛上生活一段时间，你只能带一款游戏在岛上游玩，你会带哪一款游戏？”相当多的玩家在当年都选择了《最终幻想XII》。确实，这款游戏丰富的内容与高难度的挑战，即便多次游玩也能发现诸多乐趣，也难怪本作高清重制的呼声会如此之高。今年E3前夕，SE正式公布了《最终幻想XII》在PS4平台的高清重制版，其副标题为《黄道纪元》。无论你是原作的老玩家还是从未接触过这款作品的新玩家，目前最完全形态的《最终幻想XII 黄道纪元》都不容错过。

曾经的经典在这里传承

文 余烬
美编 心の永恒

最终幻想XII 黄道纪元	Square Enix	角色扮演
PS4	Final Fantasy XII The Zodiac Age	日版
2017年	本地1人	对应年龄：未定
售价未定		



2006年，一款被称为超越了当时PS2硬件限制的经典作品诞生。作为“《最终幻想》系列”的又一部正统续作，《最终幻想XII》比它的前辈们获得了更多的褒奖。多家媒体的盛赞，多个奖项的获得，《最终幻想XII》以其无比出色的高素质再次向全世界诠释了“最终幻想”的意义。

本作的世界观大气而壮阔。《最终幻想XII》的故事发生在“伊瓦利斯（Ivalice）”这一世界之中，在这之前，《最终幻想战略版》与《漂泊的故事》的史诗剧情已经在这个世界中上演。本作中，各自支配着一块大陆的两个强大军事帝国正经历着长久的战争，其中的一个帝国阿尔卡迪亚攻占了连接着两块大陆且具有重要战略意义的小国达尔玛斯卡。作为达尔玛斯卡王位继承人的艾雪（Ashe），加入了抵抗帝国运动的解放军中，她发誓要解放自己的祖国。在一次行动中，艾雪被敌人追击进了水路，尽管已经处于绝路尽头，但她也没有放弃。也许是命运的驱使，她被潜入王宫偷魔石的盗贼梵（Vaan）所救。两人的相遇，正是又一段史诗的开始。





除了壮阔的世界观外，本作无比丰富而深邃的游戏系统一直被玩家们津津乐道。《最终幻想XII》的战斗系统为“动态次元战斗系统”，简称为“ADB战斗系统”，是系列经典的“ATB系统”的创造者伊藤裕之的又一次创作。本作所有的敌人都在场景中可见，接近后便可直接开打，角色的行动槽满了之后便会按指令行动，玩家也可在战斗中随时暂停游戏进行指令的输入。可以说，ADB系统在保留了ATB系统精髓的同时，将实时战斗与自由空间融入了其中。此外，与战斗密切相关的装备丰富又极具特色，但不少强力武器和防具的获得需要满足诸多条件，某些装备极低的获得概率使之成为了真正的“传说”，更成为了本作的又一乐趣与怨念。再加上公会讨伐以及各种隐藏要素，本作可谓相当耐玩。

在原作发售的1年后，《最终幻想Ⅻ 国际版》正式登场。可以说，《国际版》是《最终幻想Ⅻ》的完全形态。除了剧情与战斗系统外，几乎所有的要素都有了显著的变化与更新，角色的成长系统更是彻底改变：每名角色需要在十二个星座职业中选择其一来进行培养。角色职业的细分使得战斗更富有策略性，而百层挑战与强弱模式的加入使得战斗更具挑战性。玩家们可以在百层挑战中直接面对本篇中的讨伐怪物或BOSS，且百层挑战的最后会面对也许是全系列最强的BOSS群体——裁判五人众。强模式在初次通关后开启，选择该模式开始游戏后角色将直接从90级开始成长；弱模式在百层挑战中击败裁判五人众后开始，选择该模式开始游戏后，所有可控角色的等级均为初始等级，永远不能升级。如何在弱模式中击败最强的裁判五人众，可以说是本作的终极挑战。另外，《国际版》还加入了4倍速模式，操控角色时按下L1键便能使得所有角色与敌人的移动和战斗速度上升。

无论是画面、音乐、世界观，还是系统，《最终幻想Ⅻ》以及之后的《国际版》都可以说是走在了时代的前面，即便在10年后的今天再来回首这一作品，其王者的光芒依然耀眼夺目。而当今年E3之前，SE正式公开《最终幻想Ⅻ 黄道纪元》时，全新的纪元便从这里开始！



▲百层挑战最后的裁判五人众可以说是本作最强的敌人。

全新的纪元 从这里开始



■无论是场景和人物还是字体与图标，都进行了高清化。





《最终幻想Ⅻ 黄道纪元》是以《国际版》为基础，将于PS4平台发售的《最终幻想Ⅻ》的高清重制版。画面的高清化当然是必不可少的，背景、角色建模、字体和图标等2D图像、过场动画等都进行了高清化。在音效上，本作将支持7.1声道环场音效与高音质音效，而原作曲者崎元仁更为本作进行了重新的编曲，且玩家可以在游戏中自行切换“原版音乐”与“新版音乐”。另外，本作收录了“日语”与“英语”2种语音。在游玩体验上，游戏读盘等待的时间被大大缩短，场景切换时几乎没有等待时间，再加上高速模式可以细分为2倍速和4倍速，切换地图刷装备将会变得更加快捷与便利。本作还追加了自动存档功能，角色死亡之后将会从自动存档处再次开始。本作支持将地图直接显示在场景操作画面中，而不用频繁地进入地图画面查看。

通过对制作组的采访，我们获知了更多关于本作的信息。原作的剧情虽然有一些遗憾，但在本作中不会增加新的故事内容。装备和《国际版》中的装备一致，并不会追加新的武器或防具。游戏完善的战斗系统也不会有太大的变化，但在平衡性、道具与怪物强度上会做出调整。

作为PS4平台的作品，原作所没有的奖杯成就系统一定是会增加的。本作中一些逆天武器的获得几率相当之低，比如三神器之一的神弓“奥穗高岳尖山背”，其获得的方法为在一个看不见的空气宝箱中低几率开出，总获得率为1/10000，不知道这些超低概率武器的获得会不会对应奖杯呢（坏笑）。另外，游戏中的丰富模式也许会为我们提供不少有难度的奖杯，比如游戏的终极挑战弱模式过百层。总之，本作的奖杯系统值得我们期待。



■怪物强度的调整也许会使得部分怪物的讨伐方法变得不同。



软硬兼施SP

HARDWARE& SOFTWARE

栏目主持 纱迦

好久不见，咱们"软硬兼施 SP"栏目又回来啦！不知 PS VR 大家都玩上了吗，新公布的 NS 大家又觉得怎样呢？马上还有 PS4 Pro 上市，接下来大概半年的时间内都是充满惊喜。另外，港台版 Xbox One S 也宣布将于 11 月 25 日上市，还没入手的朋友可以考虑一下。

价格行情——提供最佳购机方案

01 购机推荐套餐 PSV

	品牌 / 型号	价格
主机	PSV-2000主机（日版，HENkaku自制系统）	1280元
贴膜	PSV组装高清贴膜	20元
保护包	PSV组装软包	20元
记忆卡	16GB索尼原装PSV记忆卡（港版）	218元
总计		1538元
近期推荐购入指数		9

备注

主机官方标准包装附带 USB 数据线一根、AR 游玩卡六张、电源及电源线一套。

点评

距离上次的市场风向标已经有相当长的时间，国内的主机市场也有着



▲刷写HENkaku自制系统后可安装vhbl体验破解游戏。

不小的变化。众所周知，PSV 在前阵子遭到了全面破解，3.60 系统主机已经可以通过刷写 HENkaku 自制系统，安装 vhbl 来体验破解游戏的乐趣。国内对破解游戏的争议由来已久，反对的一方认为破解是对游戏市场的破坏，毕竟国内能有现在的市场可谓来之不易，行货主机、中文游戏陆续拥抱中国市场说明厂商对我们的重视，更何况一张游戏卡带的价格也并非高不可攀，遵循正版是每个玩家应该坚守的底线。而支持的一方则认为大家都是从破解时代过来的，如果有更省钱能获得好游戏的办法何尝不可，而且在破解之后还能避免一些大坑，花了正版游戏的钱却得到糟糕或者不心仪的游戏体验。无论如何，现状就是如今国内的 PSV 市场仍以破解为主要导向，毕竟如果游戏市场想要吸引更多的人群加入，破解可能是非重度游戏玩家一个最好的宣传。目前来说，市场销售的 3.60 破解主机以国行、日版、港版、美版为主，其中美版主机最为便宜，价格在 1200 元左右，日版主机价格其次，市场报价在 1280 元左右，港版则达到了 1300 元，至于国行主机的价格介于日版和港版之间，不过由于国行主机 PSN 方面的短板，大家购机的焦点主要还是集中在其他几个版本上。考虑到美版主机历来水深，建议玩家还是选择港版或日版。另外，最近也有玩家咨询未破解的 PSV 拿去破解价格大概在多少元，通常来说，只要花 50 元在实体店即可破解，当然在某宝上也有很多远程帮助玩家的破解的，价格在 20 元上下，玩家可以自行考虑。需要说明的是，目前可破解的 PSV 都是 3.60 系统，最新的 3.61 不可破解，虽然版本号的差别只有 0.01，但是 3.61 和 3.60 完全不是一码事，在 3.61 系统上索尼已经修复了诸多漏洞，其中也包括刷写 HENkaku 自制系统用到的 Webkit 漏洞，在安全性能大幅提高的情况下新系统很难被破解。至于所谓的降级，从现有阶段考虑暂时也无法实现，因为系统降级的前提是 3.61 已经被全面破解，所以已经刷到 3.61 的玩家还是继续等待吧。

主机及主要周边参考价格

商品	价格	商品	价格
PSV-2000主机（国行黑白，8GB记忆卡）	1149元	PSV原装耳机（港版）	120元
PSV-2000主机（日版、不含记忆卡、HENkaku自制系统）	1280元	8GB索尼原装PSV记忆卡（港版）	128元
PSV-2000主机（美版、不含记忆卡，HENkaku自制系统）	1200元	16GB索尼原装PSV记忆卡（港版）	218元
PSV-2000主机（港版、不含记忆卡，HENkaku自制系统）	1300元	32GB索尼原装PSV记忆卡（港版）	318元
PSV用Hori高清贴膜（原装）	80元	64GB索尼原装PSV记忆卡（港版）	488元

02 购机推荐套餐 3DS

	品牌 / 型号	价格
主机	N3DS LL主机（日版，A9LH引导）	1250元
电源	N3DS专用变压器	20元
贴膜	N3DS专用Hori贴膜（组装）	20元
存储卡	SanDisk 64GB TF卡（行货）	112元
总计		1402元
近期推荐购入指数		7

备注

主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、专用触控笔一支、4GB 容量 SD 存储卡一枚、AR 卡片六枚、快速入门指南一份、相关说明书保修卡一套。

点评

任天堂按照约定在自家官网上揭开了新一代主机 NX 的神秘面纱，新主机被命名为 Nintendo Switch，可拆卸变身掌机的操作画面让很多 3DS 玩家惊呼是不是 Nintendo Switch 将代替 3DS，成为新一代掌机的继任者，在距离《精灵宝可梦 太阳 / 月亮》的发售还有不到一个月的时间，购买 3DS 主机是否还有必要呢？其实可以肯定的是 Nintendo Switch 和掌机是完全两回事，虽然在使用场景里出现了外出携带的画面，但是根据任天堂的计划，他们只是把 NS 当作家用机，至于次时代掌机，任天堂还处在开发状态，更何况考虑到明年 3 月 NS 就将上市，任天堂不可能集中性地更新硬件设备，毕竟第一方的游戏开发很难同时在两个平台发力。所以从这个角度考虑，3DS 至少还有 2 年的生命周期，现在购买 3DS 是完全没有任何问题的。至于你是不是有打算购买 NS 当作掌机体验，可以先做好心理准备，因为有小道消息表明，NS 测试机的外出续航能力只有 3 个多小时，虽然未来主机正式上市肯定会再有优化，但想达



▲传闻《精灵宝可梦 太阳/月亮》的日版均为港代日版，即算入香港地区销量的日版游戏，支持正版的玩家，可以尽量选择港代日版，以更多的支持未来游戏的中文化。

到 6 ~ 8 小时的续航时间还是非常难的，所以要把 NS 当掌机还是不太现实的可能。当然 3DS 对国内玩家来说，还有另外一个优势——已经全面破解的主机市场。目前 N3DS 的

市场已经非常稳定，N3DS LL 日版 A9LH 破解主机的裸机价格在 1250 元左右，32G TF 卡的套装价格也已经下潜到 1450 元左右，搭配各类的周边配件，足够玩家享受。而小屏的 N3DS 现在的裸机价格在 1080 元左右，搭配 32G 套装也不过 1250 元，整体上还是非常划算的。当然从游戏体验性上说，我们还是建议玩家选购大屏的 N3DS LL 主机。另外玩家关心的《精灵宝可梦 太阳 / 月亮》目前已经可以预定，价格在 330 元左右，双版本同捆售价在 650 元左右，需要注意任天堂主机有锁区，所以日版主机的玩家一定要购买日版，游戏内置简体中文可选，玩家可以不用担心语言问题。

主机及主要周边参考价格

项目	价格	项目	价格
N3DS主机（日版，A9LH引导）	1080元	SanDisk 32GB TF卡（行货）	70元
N3DS LL主机（日版，A9LH引导）	1250元	SanDisk 64GB TF卡（行货）	112元
GateWay 3DS（支持至9.2系统）	320元		

03 购机推荐套餐 PS4

	品牌 / 型号	价格
主机	PS4 Slim（1TGB，港版）	2450元
总计		2450元
近期推荐购入指数		7

备注

主机官方标准包装附带 HDMI 线一条、原装 DS4 振动手柄一支、Micro USB 数据线一条、单声道耳机一个、电源线一条。

点评

毫无疑问索尼是进入 9 月以来动作最大的厂商，先有 PS4 Slim 上市，接着是 PS VR，马上到 11 月又将发售全新的 PS4 Pro，几乎令人应接不暇。对于国内玩家来说现在这个节点也陷入了购机的难题，是选择 PS4 Slim（即 PS4 CUH-2000）还是买即将上市的 PS4 Pro？这无疑是一个要颜值还是要性能的难题。因为 PS4 Pro 暂时还没上市，只是从目前的情报来看，PS4 Pro 实际更多像是为 PS VR 准备的改款机型，最大的改进也是增加了 4K 分辨率的支持，如果你没有购买 PS VR 的打算，家里又不是最新的 4K 电视，至少现阶段购买 PS4 Pro 用处还是不大的。当然，因为 PS4 Pro 的价格并不算贵，所以打算一步到位也没有任何问题，只要银子足够就行。对选择 PS4 Slim 的玩家来说，如果目前还没有购机，可以稍等一下即将在 11 月上市的国行，国行 PS4 Slim 在 11 月 11 日上市，500GB 的售价是 2199 元，1TB 的售价是 2399 元，毕竟国行有保修，这点时间还是值得等的，更何况，港版 Slim 目前的售价和国行也相差无几，500GB 在 2180 元左右，1TB 版本报价达到 2450 元，所以观望一下还是能省下不少银子的。至于在 11 月 10 日发售的 PS4 Pro，目前暂时还没有国行的消息，按照 PS4 Slim 的节奏，恐怕要在明年年初才能看到的。目前国内 PS4 Pro 已经可以预定，日版的价格在 3200 元上下，索尼官方的定价为日版 44980 日元，换算成人民币也接近于 3000 元了，所以价格上还算比较合适的。



▲PS VR价格已经被炒上天，国行第二批货源预计会在年底上市，有需求的可以做好准备去抢单了。

最后，还有大家最关心的 PS VR，据说和全球同步上市的国行 PS VR 备货达到了 1 万台，不过早已销售一空，毕竟 PS VR 在日本的备货也只有 5 万台，还需要摇号才能买到。所以在奇货可居之下，2999 元的官方售价便成了摆设，目前淘宝的价格基本接近于 5000 元，均以日版和美版为主，如果没有硬性 VR 要求或是土豪级玩家，暂时还是不建议尝鲜了，可以等到明年的价格稳定后再考虑。另外有换新手柄需求的玩家，目前 2016 版的 PS4 Slim 同捆手柄已经上市，国行售价为 380 元，港版售价在 300 元左右，新手柄相比旧版提升了手感和续航，并且触摸带有 LED 光源可见，还是比较实用的，不买新主机换上新手柄也是个不错的选择。

索尼家用机及主要周边参考价格

项目	价格	项目	价格
PS4 Slim（500GB，港版）	2180元	2016款原装DS4无线振动手柄（港版）	300元
PS4 Slim（1TGB，港版）	2450元	2016款原装DS4无线振动手柄（行货）	380元
PS VR（日版，同捆摄像头）	4650元	原装PS4摄像头EYE PlayStation 4 Camera	350元
PS VR（日版，同捆摄像头+双手柄）	4900元	原装索尼HDMI线（1.5米）	120元
PS VR（美版，同捆摄像头）	4400元	高仿索尼HDMI线	45元
PS VR（美版，同捆摄像头+双手柄）	4700元		

04 购机推荐套餐 Xbox One

	品牌 / 型号	价格
主机	Xbox One S（港版，1TB，白色，无Kinect）	1980元
电源	原装电源（包改220V）	–
总计		1980元
近期推荐购入指数		9

备注

主机价格已含电源改造费用。官方标准包装附 HDMI 线一条、原装无线振动手柄一支、单声道耳机一个、AA 电池两节、电源及电源线一套。

点评

Xbox One S 在 8 月上市以来，在国内并没有受到很大的关注，市场上的反响也和之前一样，处于不温不火的状态，这和国外市场形成了鲜明的对比。根据市场调研机构 NDP 集团的销售数据统计，XBOX 是 9 月份美国和英国的最畅销主机，Xbox One S 更取得了销售桂冠，而反观国内市场，恐怕 Xbox One S 的销量还不及更加昂贵，同样是微软出品的 Surface。不知是微软不了解亚洲人的习惯还是在国内市场推广的问题，总之这样的情况希望微软也能尽快改善。根据消息，国行版的 Xbox One S 已经在审查的路上，目前也很有可能在年底前上市，希望这次国行版的 Xbox One S 售价能和 PS4 Slim 处在同一水准线，这也是良性竞争的前提。当然目前的水货 Xbox One S 价格早已跌破 2000 元，在售的港版主机 500GB 报价在 1850 元左右，1TB 主机也有 1980 元，带上体感的话则要贵上很多，500GB 同捆体感的港版主机售价达到了 2450 元，1TB 则在 2580 元上下。而且就目前来说，Xbox One S 的选择余地不大，只有港版一种选择，在现有低售价的情况下，还是十分划算的，现在也算是购买 Xbox One S 的最佳时期之一。



►Xbox One S上市后价格保持稳定，据传国行版将在年底前上市，希望届时价格能拉近到和PS4相近的水准。

微软家用机及主要周边参考价格

项目	价格	项目	价格
Xbox One S（港版，500GB，白色，无Kinect）	1850元	Xbox One 精英版手柄（港版）	820元
Xbox One S（港版，1TB，白色，无Kinect）	1980元	Xbox One Kinect 感应器（国行版）	1090元
Xbox One S（港版，500GB，白色，同捆Kinect）	2450元	原装HDMI线	280元
Xbox One S（港版，1TB，白色，同捆Kinect）	2580元	组装HDMI线	50元
Xbox One S版无线手柄（白色）	400元		

市场报价信息更新截至2016年10月23日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

一个时代的缩影

——谈谈那些《黑手党Ⅲ》中的收集品

虽然《黑手党Ⅲ》有着不少缺点，让不少期待它的玩家感到失望，但本作依然有着让人赞不绝口的部分。不谈真实还原70年代新奥尔良风情以及一如以往扣人心弦的剧情这些一如既往的东西，光是那些数量众多的收集品以及歌曲就足够让本作值回票价了。虽然和成就/奖杯无关，但本作的收集品还是福利满满的，这可比什么成就点数奖杯啥的有趣多了。那么这期就让我们来谈谈本作那些游戏外的精彩，那些时代感满满的收集品。

文 三日月　美编 心の永恒

属于绅士的读物

——《花花公子》



▲《花花公子》的标志性图标。

如果谈到“《黑手党》系列”的收集，首先且必须要谈的肯定是《花花公子》。这本创刊于1953年的绅士向杂志由休·海夫纳创办，是一个囊括杂志、传媒、化妆品、服饰等的综合娱乐品牌。当然了，其中最广为人知的是《花花公子》杂志，至于理由也无需笔者多说，反正你们都懂的……值得一提的是，《花花公子》那广为人知的兔耳标志在杂志的第二期后才开始使用。

这本宣传语上号称“为年龄介于18至80岁之间的男士量身打造的杂志”除了有着众多让各位男性喜闻乐见的福利内容外，实质上还有很多介绍时装、饮食、体育等涉及到生活品味的内容。作为杂志的卖点之一，能上杂志封面的都是一些好莱坞女星或者名模，其中就包括创刊号的玛丽莲·梦露。

当然光靠色情写真就想在竞争激烈的色情杂志中生存那是远远不够的，《花花公子》厉害的另一点是其撰稿人和采访对象。除了众多专业撰稿人外，还有很多其他业界的名人曾为《花花公子》撰稿，国内读者比较熟悉的有著名物理学家斯蒂芬·霍金和已去世的军事小说家汤姆·克兰西。其采访对象也是囊括各界名人，近代的有微软创始人比尔·盖茨和篮球之神迈克尔·乔丹。

70年代是《花花公子》的鼎盛时期，那时候的它甚至创下了一期销售超过700万册的惊人纪录。话说回来，70年代黄金期这个设定倒是和黑手党有种莫名的重合感。作为本作的收集品之一，游戏节选的是1961年至1968年的杂志。除了各种（不能在父母面前看）的写真外，游戏同时收录了当中几期中的一些访谈。其中就不乏一些当时的风云人物或者名流：弗朗西斯·李·拜利曾为1954年山姆·谢泼德谋杀妻子一案(后来在1993年被改编成电影《亡命天涯》、1971年的美军被控告在越南战争时期发动后世名为“美莱村事件”的大屠杀、1995的O·J·辛普森杀妻案等让世人瞩目的案件中担任辩护人；执导过《奇爱博士》和《发条橙》等著名电影的导演斯坦利·库布里克、黑人民权组织“黑豹党”初期领袖，著名美国作家埃尔德里奇·克利弗等等。本作详尽地刊登了当时的访谈，英文能力强的读者不妨找来一读，访谈中有不少在当时来说相当尖锐的问题，在这点上《花花公子》甚至还有点社评刊物的味道。



▲创刊号的封面为大名鼎鼎的玛丽莲·梦露。





▲那时候的《花花公子》才75美分一本，虽然和最开始时的50美分相比还是贵了不少就是了。



▲弗朗西斯·李·拜利的访谈。



▲弗朗西斯·李·拜利的访谈。



来，这是你的小黄图
——阿尔贝托·巴尔德斯

阿尔贝托·巴尔德斯(1896—1982)，也被译作阿尔贝托·瓦格斯是一个活跃于上世纪40年代至60年代的画家，但他成名却不是他的作品画得多有创意艺术价值有多高，而是他笔下的女郎图片看起来“很色！”他笔下的女郎影响了整整一个时代的美国人的审美观，不光是男性把其当做是梦中情人，不少女性也在模仿这些女郎的衣着和发型。

和其他知名画家相比，巴尔德斯的技巧并不算得上新鲜，他所有的作品都是依靠着油彩和喷枪来完成，但这不阻碍他画出一个又一个美丽动人的女郎。在游戏中玩家能在新波尔多找到不少他的绘画，这些绘画上全都是一些半裸或者背面全裸的性感女郎。虽然并不是真人（然而有真人模特），但巴尔德斯出色且细腻的皮肤刻画，配合高耸的胸部以及修长的双腿，这些绘画即便放到现在依然秀色可餐。考虑到巴尔德斯的辉煌时期是在40年代至50年代，这也不难理解为什么当时的男性会对他的插图如此痴迷。

当时的插图可不是像现在那样可以靠着电脑软件绘制然后用个PS软件什么的修修就行，更多的是靠着人手绘画。在当时这种插图也被称为“PIN-UP”，直译过来就是用钉子钉在墙上的图画。巴尔德斯的插图受欢迎到什么程度呢？举个例子，当时二战美军士兵除了家人照片外，还几乎人手一张巴尔德斯女郎贴画。而这些贴画不光光贴在他们的床上，甚至还跟着他们上前线杀纳粹。“PIN-UP”一词的意思也随着女郎图片的盛行发生了变化，在现在，这个词还拥有着“迷人、有魅力的”词义。

虽然他的巴尔德斯在一些人眼中算不上正经光鲜，直到现在还是有不少人会对他是否算得上是一个“画家”而展开争论。不过他带来的影响和所带来的惊人财富却是有目共睹的，用现在的话来说，一个画小黄图能混到当时乃至之后的人都看过并喜欢上他的作品，难道这不就算是一个成就吗。



■在美军的战斗机或者轰炸机上也能发现模仿巴尔德斯画风的女郎图片。


■时至今日，竟然有不少人在模仿巴尔德斯的画风。

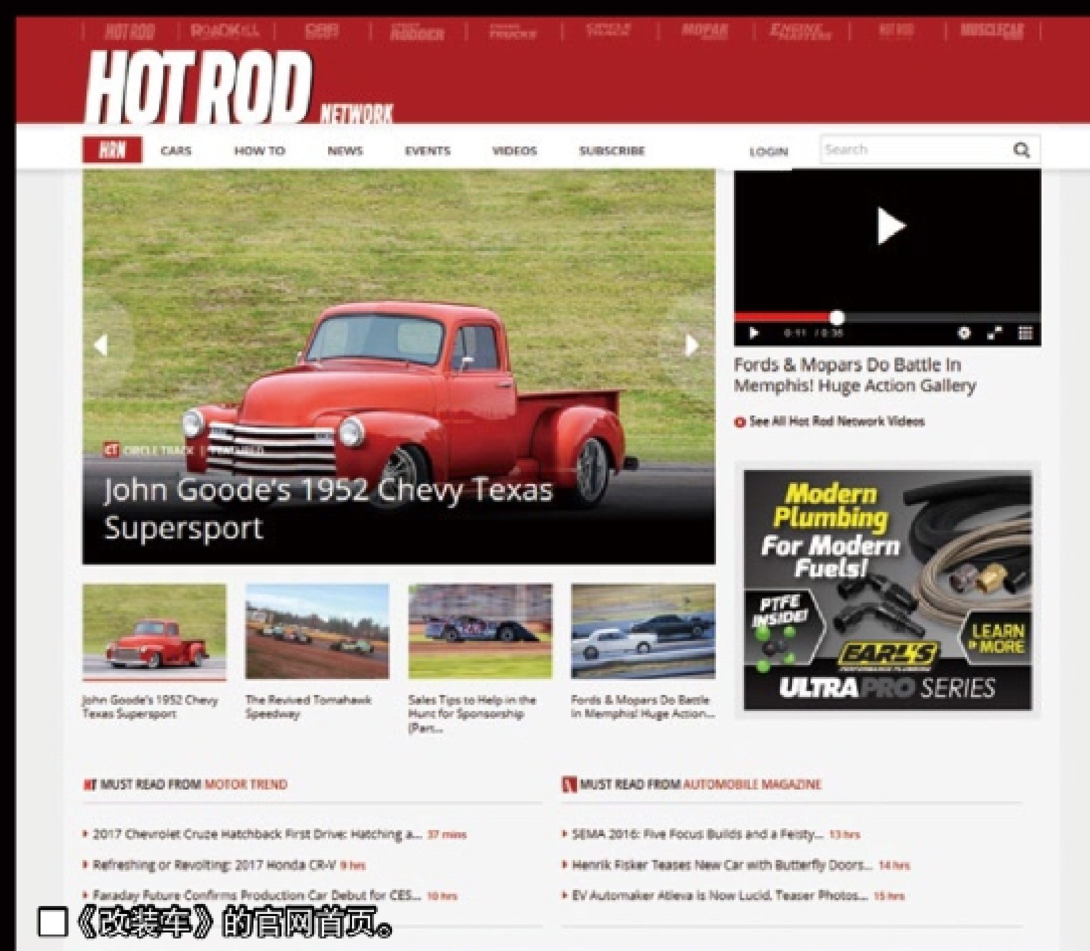

■说句题外话，在巴尔德斯的众多作品中找出能刊登在杂志上的还不是件易事……


■阿尔贝托·巴尔德斯和他的模特。

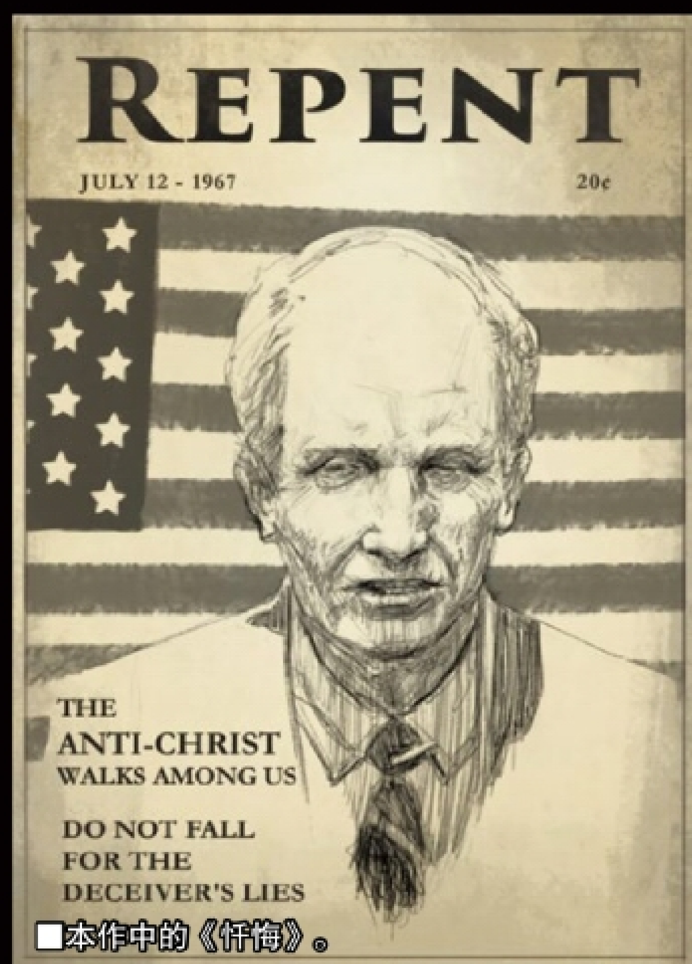
●实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH 强作袭来 一个时代的缩影

《改装车》和《忏悔》

在游戏中被翻译成的《改装车》的汽车杂志《Hot Rod》自 1948 年创刊以来直到现在所专注的内容一直没有改变，那就是老爷车、直线竞速以及肌肉车。虽然杂志中途几经易手，但随着其经营策略的变化，这本杂志依然在美国老爷车车迷中相当受欢迎。这本杂志甚至还在 2003 年推出过一款以直线竞速为题材的游戏《Hot Rod: American Street Drag》，由 ValuSoft（已于 2012 年解散）制作并发行，玩家需要通过购买和改装自己的赛车并赢得一场场直线竞速赛，以此来获得登上杂志封面的殊荣。

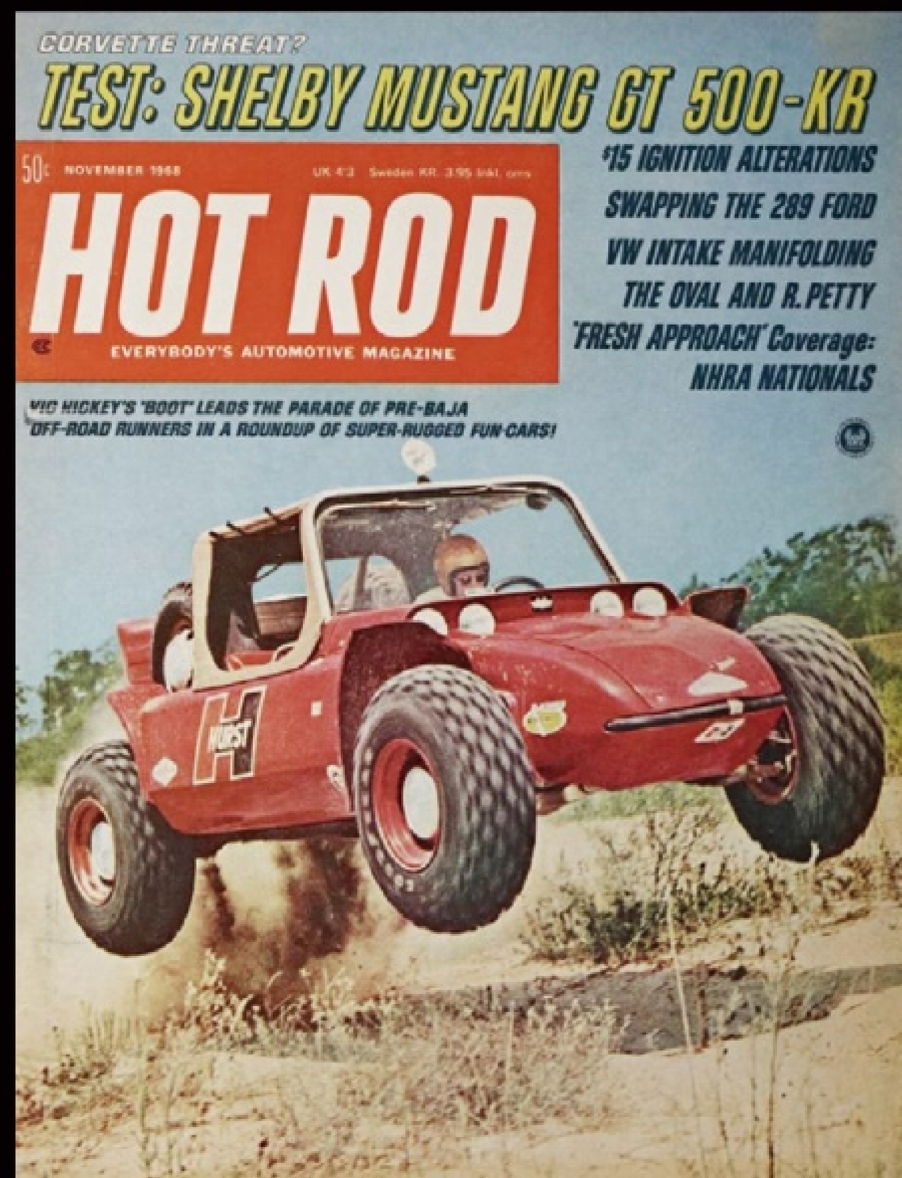


□《改装车》的官网首页。



□本作中的《忏悔》。


□真正的“Hot Rod”。



“Hot Rod”一词为汽车爱好者术语，代指装有各种大马力马达，专为直线竞速而生的老爷车。不过起源已经不为人知，其中一个比较广为接受的说法“Hot Rod”原为被换掉引擎的赃车，“Hot”代指赃物，而“Rod”则代指车。

《忏悔》则是一本虚构出来的杂志，按照游戏的设定，这是一本内容偏美国右翼的杂志。不过从封面以及文字也不难看出这点，各种批判“反基督”和宣传末日论的标题随处可见。值得一提的是，本作的重要角色约翰·多诺万就是一名典型的美国右翼，其中一本《忏悔》的封面还贴着一张纸，上面写着“请送到 201 号房的约翰·多诺万处”。


□直线竞速。



部分收录曲及其乐队介绍

音乐是本作的最大亮点之一，毕竟在本作中玩家开车并收听车载音乐的机会还是比较多。为了符合本作的时代背景，本作选取了多首 50、60 年代的歌曲，其中黑人音乐占了很大的一部分。有歌曲当然就有专辑，有专辑就有封面，专辑封面在本作的收集中占据了相当大的一部分。由于这次《黑手党 Ⅲ》收录了超过 100 首歌，一一介绍那是不可能的，但挑一些有代表性的歌曲拿出来单独谈谈还是可以的。

Bottom of the River

演唱者：Delta Rae

首先要介绍的并不是什么老歌，但却是关注过《黑手党 Ⅲ》的玩家听过次数最多的歌曲没有之一。作为本作的主题曲，《Bottom of the River》在游戏以及发售前预告片多次出现过。这首歌是由美国乐队 Delta Rae 于 2012 年发表的歌曲，同时也是他们的第一首单曲，节奏感相当强烈且歌词耐人寻味。笔者也在此强烈推荐各位读者找找这首歌的 MV 来看看，其剧情和编舞都颇为独特。



Delta Rae 是一个于 2009 年创立的乐队，成员分别是 Grant Emerson、Elizabeth Hopkins、Brittany Hölljes、Eric Hölljes、Ian Hölljes 和 Mike McKee。乐队里的大部分成员都是毕业于美国杜克大学（他们中最年轻的一员 Ian Hölljes 于 2007 年毕业），乐队名字“Delta Rae”取自于 Ian Hölljes 儿时其母亲跟他讲述过的关于一位小女孩召唤希腊众神的故事中小女孩的名字。

All Along the Watchtower

演唱者：吉米·亨德里克斯

吉米·亨德里克斯是一名以电吉他为主要演奏乐器的歌手，同时也被公认为是摇滚音乐史中最伟大的电吉他演奏者。然而可惜的是，他和很多音乐界的天才一样，最后都是因为滥用药物而英年早逝，去世时年仅 27 岁。《All Along the Watchtower》这首歌同样在本作的预告片以及在游戏中多次登场。

和当时乃至现在大部分流行歌曲不同，这首歌主要分成两个部分且没有副歌部分。第一部分为一个盗贼和小丑关于生命价值的讨论，第二部分则讲述了王子看着塔外的两位骑马的人缓缓向塔的方向靠近。两个看似没有联系的故事貌似开始交接之时，歌曲却戛然而止。笔者特别介绍了一下这首歌的歌词是因为虽然吉米·亨德里克斯在这首歌上的演唱和吉他演奏技巧很强，然而他并不是原唱。这首歌原是收录在鲍勃·迪伦于 1965 年的专辑《John Wesley Harding》，其独特的演唱手法和氛围描绘获得了来自歌迷以及乐评人的一致好评。乐评人称其照应了《以赛亚书》21 章的 5-9 节，甚至部分文学研究学家还指出这首歌体现了迪伦操纵时间线的大胆，在一首歌里穿插了两个看似无关却又藕断丝连的故事，却又在故事快要开始之时给故事划上了句号。




■年轻时的鲍勃·迪伦。

值得一提的是，不光是这首歌，实际上鲍勃·迪伦很多歌曲都被人翻唱过且听起来比原版更好听（考虑到大众接受度）。不过考虑到最近鲍勃·迪伦还真的获得了 2016 年诺贝尔文学奖，这样看来其“三流歌手，二流吉他演奏家，一流作曲人，顶级诗人”的评价也算是名副其实了。

Son of a Preacher Man

演唱者：达斯蒂·斯普林菲尔德

这首歌首先被收录在著名英国流行歌手达斯蒂·斯普林菲尔德于 1968 年发行的专辑《Dusty in Memphis》中。虽然只是其首张专辑，但《Dusty in Memphis》在发售首周就冲到了英国唱片销售榜的第九位。这首歌也在 1987 年发行的《滚石》杂志中“过去 25 年最佳的 100 首流行歌曲”的评选中排在了第 77 位，2004 年时再次被入选到“历史前 500 流行歌曲”中并排到了 240 位。

歌曲讲述了演唱者被一名名为比利·雷的牧师儿子示爱并陷入爱河的故事。在达斯蒂·斯普林菲尔德出色唱功的演绎下，一个小女孩陷入爱河后的喜悦被展漏无疑。虽然在歌词中没有直接体现，但牧师儿子的温柔以及甜言蜜语已经让其不能自拔的事实已经显而易见。




■达斯蒂·斯普林菲尔德。

House of the Rising Sun

演唱者：The Animals





本作的宣传力度之大在系列以及近年同类游戏相比也算是相当少见，光是预告片就不知道推出了多少个版本，想当然的其配乐数量也不少。《House of the Rising Sun》也是其中一首，其知名度和历史之悠久甚至比前几首还高一点。这首在国内被翻译成《日升之屋》的歌曲，原是一首民歌，后被翻唱过多次，然而歌曲的起源却已经不为人知。

本作中采用的版本是由著名英国摇滚乐队“The Animals”翻唱。这个被国内歌迷译作“动物”的乐队是 60 年代英国摇滚乐“入侵”美国第一次浪潮中的生力军之一，同时也被公认为仅次于“滚石”乐队的以节奏布鲁斯为基础的乐队。虽然这个乐队在之后经历过多次解散和重组，但其风格依然影响了许多后来摇滚乐的发展。

不说唱功及历史地位，《日升之屋》本身也很适合游戏本身的故事背景。歌曲讲述了一名黑人由于贫穷而被迫走上歧途的故事，歌曲中故事的发生地点正正是本作的故事发生地点新奥尔良（新波尔多）。“日升之屋”虽然出处不明，但有不少专家认为这是代指一间曾位于新奥尔良的酒吧（另一说是妓院）。但不管怎么说，这首歌都可以算是本作的代表曲之一。

结语

本作的游戏素质大概也不需要笔者再作更多的评价，硬伤太多已经是个不争的事实。但至少本作在新制作组的努力下，还是保留了系列优秀剧情以及高度还原历史背景的优点。本作数量众多的收集也不是和其他游戏光光只是摆设而已，而是有着自己的故事或者相应的历史背景，这也是本作，乃至这个系列的最大特色之一。

MAFIA III

从发售前的大规模宣传，到发售后引发的非议（尤其是对PC版表现的不满），《黑手党Ⅲ》迎来了一个高开低走的发售局面。但是实际上游戏本身的素质，其实并不如舆论一边倒地说的那么差，它拥有优秀的剧情演出和玩法较为多变的主线，以及颇为讲究策略的地盘分配升级系统，和年代感满满的场景以及大量60年代的经典歌曲。这款作品有其毋庸置疑的缺点，但也无疑有着过人之处，更何况还内置了简体中文，把游戏的剧情理解难度降到了最低，对于喜欢打奖杯和成就的玩家来说，本作的白金/全成就难度也非常宜人，绝对是值得一玩的佳作。

鉴于游戏本身已经是中文版，所以本次攻略当中将不会再提及剧情，专注于介绍游戏的关卡打法和获取奖杯/成就的心得，帮助大家尽快完美本作。

黑手党Ⅲ	2K Games	动作冒险
多机种	Mafia Ⅲ	中文版
	2016年10月7日 / 本地1人	对应年龄：18岁以上
	售价为PS4/XOne：468港币	

文 稀饭
美编 心の永恒

系统详解

《黑手党Ⅲ》本质上是非常典型的开放世界式动作冒险游戏，所以系统设定会有不少其他同类游戏的影子，玩习惯了《GTA》和《刺客信条》这类作品的玩家应该可以快速上手。但是同时本作也加入了一些自身特有的系统，例如用分地盘的方式来进行角色的能力强化，下文当中也会对其进行详细的解析。

操作列表

步行状态

XOne	PS4	按键功能
左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	视角
LS	LS	奔跑/射击时为切换越肩视角方向/狙击时为屏住呼吸
RS	RS	切换为下蹲或站立/狙击时为使用或退出狙击镜视角
方向键↑	方向键↑	收起武器/长按为使用肾上腺素针
方向键↓	方向键↓	长按为扛起或放下尸体
方向键←	方向键←	长按为吹口哨
Y	△	攀爬
X	□	上弹/长按为与物品互动
A	x	进入或脱离掩体
B	○	近战攻击/长按为触发特殊处决技
LB	L1	快速换枪/长按为打开功能菜单
LT	L2	举枪
RB	R1	投掷爆炸物/长按为瞄准
RT	R2	射击
VIEW	触控板	情报视角
MENU	OPTIONS	游戏菜单





驾驶状态

XOne	PS4	按键功能
左摇杆	左摇杆	转向
右摇杆	右摇杆	视角
LS	L3	喇叭
RS	R3	往后看
方向键↑	方向键↑	收起武器/长按为使用肾上腺素针
方向键←	方向键←	更改视角
方向键→	方向键→	切换电台/长按为开关收音机
Y	△	长按为切换车辆定位
X	□	长按为上车或下车/低速行驶中为跳车
A	×	撞击
B	○	手刹
LB	L1	快速换枪/长按为打开功能菜单
LT	L2	刹车/倒车
RB	R1	射击
RT	R2	油门
VIEW	触控板	情报视角
MENU	OPTIONS	游戏菜单

界面元素



1.防弹衣　2.生命值　3.无目击者提示
4.敌人状态提示　5.小地图　6.当前任务目标
7.目前装备枪械与弹药量　8.备用枪械与弹药量
9.肾上腺素针残余量　10.当前装备爆炸物残余量
11.钱包内金钱数量　12.金库存款数量　13.保险丝数量

游戏元素解释

奔跑

本作当中的奔跑设定和大部分射击类游戏类似，都是能够让角色在一段时间内快速冲刺，提高移动速度。但是实际上奔跑会消耗耐力，而游戏中却不会显示这一数值，只会让角色在奔跑一段时间后强制重新进入正常的移动速度，时间大约是5秒左右。而当玩家停止奔跑一段时间后，耐力会恢复，角色就可以再次进行奔跑。

扛起/放下尸体

这应该是游戏当中被应用得最少的元素，玩家在序章阶段就能够学会如何操作，但是在实际游戏当中，因为敌人对于尸体的反应过于迟钝，而一般市民对于尸体的反应又不会影响到敌人，所以玩家很多时候暗杀完敌人根本无需理会尸体，或是可以干脆将其作为诱饵使用，吸引其他敌人过来送死。

生命值

本作的生命值设定比较特别，采用了分段制。在一开始，玩家的角色就拥有两段生命值，在受到少量伤害时，先是第一段生命值被扣减，而如果角色受到持续伤害或是较大伤害，则会继续扣减，扣完第一段生命值就开始扣第二段，完全扣空则角色会死亡。但是如果玩家没有被杀死，在脱离战斗或是没有继续受到攻击一段时间后，生命值会恢复，但只能恢复满第二段生命值，被完全扣减的第一段生命值将无法恢复，意味着玩家在接下来的战斗中能够承受的伤害减少了一半。



不过只要玩家使用肾上腺素针，就可以瞬间把生命值和上限都恢复到最高，而在后期玩家通过升级获得了额外的生命值后，也仍然遵循这一规则，哪怕玩家有5段生命值，只要不断受到攻击，也会迟早落到只有一段生命值可用的窘况，所以合理运用掩体才是本作的基本战斗方式，正面硬打很容易会让自己处境变得越来越艰难。

另外本作有和《GTA5》一样的车辆撞击伤害判定，载具和其他物品发生激烈碰撞时，也会对车中的人物造成伤害，如果伤害过大，同样会令生命值削减到超过一段生命值的上限，并让其进入无法恢复的状态。

防弹衣

本作中的防弹衣功能和《GTA5》的设定非常类似，其实就是一层不可恢复的额外生命值，能够帮玩家吸收任何类型的伤害——对，不仅仅枪械或近战攻击，就连玩家撞车时受到的冲击伤害也能够吸收。但这导致了一种很囧的情况，因为本作当中的大部分车辆都属于60年代的美国肌肉车，本来操纵性就偏弱，所以玩家在驾驶时难免磕磕碰碰，要是再开得奔放点，可能等玩家从一个地方开到另一个地方，身上的防弹衣就会被路上的磕磕碰碰消耗一空，而且这东西是没法自动恢复的，只能通过再获取或购买防弹衣来补满，所以如果玩家们不是车技如神，建议是开车来到了战斗场景附近后，再召唤武装补给车来购买防弹衣，又或是直接在战斗场所当中获取，不要提前购买。

目击者

对于目击者的定义是本作当中的一点小特色。在游戏当中，任何市民都会成为玩家犯罪行为的目击者，不过一般来说同时只有一个市民会成为线人，前去电话亭报警，其头上会出现电话标志。这时候玩家会有两个选择，要不一枪把其崩了，但是高几率会让另一个附近的市民变成了线人，射死这个新的线人又会再产生一个，几乎没完没了(类似的情况大部分玩家应该在《看门狗》里体验过了)，另一个则是赶过去对其使用近战攻击，主角会将其推倒或打倒，对方就会躺在地上装死，这种情况不会引发另一个市民成为线人，但前提是玩家得赶得及跑过去。

还有更极端的方式就是使用游戏当中的中前期解锁的“接线员”能力直接切断附近的电话通讯功能，对方就没法报警了。但是考虑到游戏当中有大量地区出警速



度慢如乌龟，而且要摆脱本作当中的警察也不是特别困难，用这种方式难免有点小题大做，还不如赶紧上车逃出警察的统计区域。

而如果玩家在进行犯罪行为时，界面当中有"无目击者"提示，那么就可以放手为之了，此时玩家的行为基本不会触发任何人报警，甚至某些过于高调的行为——例如向敌人扔个手雷之类的，也只会引起其他敌人的警戒，而不会进入报警状态。

另外，当玩家处于敌人区域时，当中的民众在目击玩家杀死敌人时也是不会进入目击者状态，而且他们因为目击玩家杀人陷入恐慌也不会影响到场景当中敌人的状态。

处决

本作的简体中文版把"Takedown"翻译成"击倒"，不过大部分情况下林肯发动的攻击都可以称之为处决，因为其击杀手段都非常凶残。击倒也分为几种类型，下面将介绍一下他们的发动条件和产生的效果。



最普通的击倒一般是在发动近战攻击连击后产生，连打 B 键 / ○键就可以让林肯发动最多三段的近战攻击，而如果连续三段命中，就有很大几率会让敌人进入硬直状态，此时靠近对方并按照其头上的提升按下近战攻击键，就可以将其击倒。这种普通击倒除了可以快速解决敌人并省下一点子弹之外并没有什么特殊作用，就是看起来比较花俏。

潜行击倒需要在敌人没有察觉到玩家或是在察觉到的一瞬间时对其发动近战攻击，林肯就会使用潜行击倒。对于敌人，林肯会使用非常血腥的处决方式，一般是使用匕首割喉或是直接插入脖子，如果玩家是在靠近掩体的情况下发动，林肯还会把敌人的尸体拉到掩体之后。而对于警察和一般市民，林克会使用非致命的潜行击倒，一般都是掐脖子或是直接把对方推倒在地。潜行击倒一般需要通过角色进入潜行状态下才能发动，好处是可以不引起其他敌人警觉，但是在敌人尚未察觉玩家存在或没来得及进入战斗状态之前对其发动近战攻击，也可以触发潜行击倒，此时目击玩家发动击倒的其他敌人会因为出其不意的状况而短暂陷入吓倒状态。

野蛮击倒是游戏当中最血腥的击倒方式，发动条件是长按近战攻击键，在蓄力光标到达有白色弧形槽的区域时放手，林肯会做出一个抓投动作，被该动作命中的敌人，就会被他用各种花俏但是也暴力十足的方式处决，例如匕首直插大脑或是霰弹枪开膛破肚等等。虽然发动起来很费工夫，但是其他目击到野蛮击倒的敌人会因为同伴被血腥处决而遭受惊讶，陷入吓倒状态，方便玩家进行追击。野蛮击倒只能够对敌人和警察使用，对一般市民只会产生一次近战攻击判定，无法触发处决动画。



本作当中有关于击倒的对应成就 / 奖杯，所以玩家们最好在游戏当中注意多多使用。

驾驶战斗



这是游戏当中占有一定比例的内容，包括了摆脱敌人追击和追击敌人两部分，在技巧上有一点分别。前者一般在主线剧情中会为玩家配备一位 NPC 队员，在副驾驶室负责提供火力支援，但总体来说还是要靠玩家自己，具体而言一个是多运用变向和与其他车辆对向逆行的方式来为敌人追击制造障碍，而另外一个重点则是通过按下 RS 键 /R3 键来回头看后方的敌人，如果敌人离得太近，这时候需要按下 RB 键 /R1 键进入射击模式，就会出现对敌人车辆轮胎的锁定，一开始会是白色的三角，等距离稳定而且锁定时间足够长之后会变成绿色，此时开枪就可以一枪击破对方的轮胎，从而让其失控。注意在回头看的时候最好不要移动右摇杆，因为这个操作本身需要玩家长按住 RS 键 /R3 键，一旦移动右摇杆就可能会让拇指力道变松从而退出回头看状态，反而不利于玩家锁定瞄准敌人的车胎。

追击在手段上比摆脱敌人要少一些，但是大部分情况下也比较简单，只要足够靠近敌人，进入射击状态后直接锁定对方的轮胎，射爆 1~2 个轮胎后对方就会下车逃跑或是和玩家正面交战。而如果条件允许，玩家可以直接通过高速撞击敌人的车辆来逼停对方，游戏本身还有相关的成就 / 奖杯，而且实际上撞击车辆不需要通过按下 A 键 / × 键发动的撞击来达成，就这么踩足油门撞上去也是算的。

警察与通缉



▲巡逻的范围可以在地图上看到。

前文提到过目击者会向警察求救，并引发警察对玩家的追捕，但是在实际游戏当中，这个过程是有一些特点的。第一个就是出警速度，鉴于游戏本身的时代背景，种族歧视问题并没有在美国消失（其实直到今天也没有消失），所以不同地区的警察出警速度完全不可同日而语，连调度员说的台词都不一样。如果玩家在黑人聚居地和较为穷困的地方犯罪，就算有人报警，也不一定会有警察来巡查，又或者只是来了台警车转个圈。这时候地图上会出现蓝色的巡逻范围，中央的深蓝色表示是案发地点，警察会主力巡逻这一区域，一旦目击到玩家就会进入让地图闪警灯颜色的通缉状态。外围的浅色蓝是警戒区域，不一定会有警察在巡逻，但如果玩家在这个区域被警察目击也同样会被通缉。而只要玩家离开这个浅蓝色区域，就算被警察看到，他们也不会把玩家视为通缉对象（除非玩家当时正在进行犯罪行为，例如当街手持枪械或是偷车）。

而在市中心和法国区这种较为繁荣的区域，警察的出警速度会很快，出动的人员数量也会变多，加上地图上本身就存在着较多的巡警和警车，玩家在犯罪之后也没有那么容易逃脱。

本作最令人满意的一点就是警察和玩家之间的定位比较公平，前者需要目击到玩家所在的位置之后，才会进行追击，而一旦视线


▲不小心撞上警车应该是大部分玩家最常见的受通缉原因。

另外如果没有目击者，玩家就算杀死警察也不会引发通缉，但是必须要使用能够瞬间制服或秒杀警察的手段，例如潜行击倒或是消音手枪直接爆头，如果只是令警察受创，就会令玩家立刻进入中看不到玩家一段时间，就会重新进入搜索状态，而不是开通天地眼玩家在哪追到哪。同时，只要玩家能够躲开警察的视线一段时间，无论是处于搜索区内还是处于搜索区外，警察都会取消通缉，此时玩家又可以大摇大摆地在街上走了。被追捕状态。

最后提一句，本作当中的警察大部分都是和马尔卡诺家族同流合污的，所以就算玩家把警察引进敌人所在的区域，他们也只会和敌人一起对付玩家，想要引他们互相对抗是不现实的。

功能菜单详解



长按 LB 键 /L1 键就能够开启的功能菜单应该是游戏当中玩家使用率最高的界面（另一个是地图），其对应的各种功能也是玩家能够顺利进行游戏的关键，这里将会对其项目进行详细的说明。

枪械

本作当中玩家只能携带两种枪械，一种固定为主武器，一种固定为配枪，前者对应的类别比较多，包括了霰弹枪、自动武器（包含冲锋枪和突击步枪）、步枪（游戏中基本上为长距离狙击步枪）和特殊武器（重机枪、榴弹炮和火箭炮），后者主要对应手枪，但是主武器类别中说明开头标有［单手］字样的武器同样是被分类为配枪。

鉴于玩家能够携带的枪械有限，而能够携带的弹药数量也非常有限，所以在实际游戏当中，大部分情况下玩家需要拾取敌人掉落的武器来保持自己的火力输出，死守一种枪械只会让自己快速陷入弹尽粮绝的状态。而且游戏当中对于枪械的升级是能够作用于整个枪械类别的，例如升级了手枪精准度，那就是使用所有的手枪时精准度都会上升，不限型号。



游戏中对于玩家使用枪械没有限制，只要捡起来就可以用，但是如果是想要从军火贩子处获取枪械，除了一些通过剧情任务解锁的枪械和默认免费的枪械，其他都需要玩家消费金钱购买，而且价格不菲。不过这个购买并非是单次买入，而是购买枪械的使用权，一旦买下之后，往后就可以直接从军火贩子处免费获取。

炸药



游戏中的炸药有 4 种，但其实其中一种只能算是半个炸药，其余 3 种才是纯粹的炸药，它们的具体特点如下：

1. 燃烧弹，最早期解锁的炸药，携带量低，只能带两个，但是对敌人杀伤力不俗，只要在其初次爆炸覆盖范围内，一般都会被直接烧死，只有在较外围的敌人有可能生还，而且没有爆炸延迟，无论是碰到敌人还是碰到场景都会立刻爆开，适合在中距离快速杀敌。另外这种炸药在高处爆开后还会向地面落下三团火球，能够掌握好落点的话，甚至可以对两个不同位置的敌人产生杀伤。

2. 巫毒娃娃，第二个解锁的炸药，但本身其实不具备炸药的杀伤特性，而是会在落地后发出一声诡异的大叫，并且放出烟雾，吸引敌人靠近调查，某些迷信的敌人还会被吓到。但是它的可携带量比较大，无升级情况下最多可以带 4 个，而且实用性也不低，既可以用于调开敌人方便玩家快速潜行，也可以用于聚拢敌人然后直接用其他炸药将他们一锅端。在经过升级之后，巫毒娃娃也会具备爆炸功能，使其用途变得更广泛。

3. 破片手榴弹，能够在中前期解锁的爆炸物，在解锁之前玩家也可以在敌人身上捡到，功能和大家在其他游戏中使用的破片手榴弹差不多，但并没有持雷投掷的功能，只能是丢出去后等待 2 秒才能爆炸，还好爆炸范围和威力都颇为不错，不但对于敌人杀伤力高，对于载具也是丢准了就是秒。但实际上这个东西有类似榴弹的设定，如果丢在敌人身上而不是场景上，碰到人就会立刻爆炸，所以在对付群体敌人时可以考虑直接向着位于中心的敌人投掷，让对方无从躲避。

4.C4 炸药，游戏中后期能够解锁的炸药，也是应用范围最低的一种，使用方式也比其他炸药多了一个步骤，先需要长按 RB 键 /R1 键进入安装状态，然后按下 X 键 /□键安装，再通过按下 RB 键 /R1 键来引爆。一般来说，这种爆炸物只能当做一个定点引爆雷来使用，因为其安装点默认为主角脚下，但玩家如果在安装状态靠近车辆，就可以把 C4 安装在汽车底盘上，然后通过快速驾驶汽车冲向敌人并跳车，然后引爆 C4 的方式来对敌人发动奇袭。不过总体来说能用上的场合还是太有限。

肾上腺素针

前文的生命值部分已经提过，这种药物等于是本作当中的血瓶，可以让玩家的生命值回满并恢复到最大值。但是因为使用的时候会有一个长按启动的过程，严重不建议玩家们在缺乏掩体的情况下使用，也请尽量不要等到角色已经完全空血（画面变成黑白）的情况下再用，不然有可能玩家在等待打针动作触发的过程中就会被敌人一枪击毙。

金钱

本作当中玩家存在着两个金钱值，前者是钱包当中的钱，后者是金库 / 银行中的钱。在实际花费时，两者之间其实不存在什么分别，最多就是先会花钱包中的钱，花光了之后才会扣取金库 / 银行中的存款。但是因为游戏当中存在着死亡后会扣除玩家钱包一定比例现金的设定，所以养成固定存款的习惯能够很大程度上避免无谓的金钱损失。

标记

在黑道当中，往往会有人情债，老派如三位副手之一的维托就会直接跟主角来一句“帮我个忙”（I Need a Favor），就表示主角帮了他一回后，他就欠了主角一笔人情债。而标记在本作当中就类似于把人情债具体化成了对应的货币，每当玩家占下一片地盘并将其分配给其中一位副手时，就会获得对方的标记，靠着消耗这些标记，玩家就可以免费使用一些原本需要花费金钱的功能，例如接线员、警察调度员和杀手小队。标记获得的数量有限，而且都需要通过分地盘或是完成支线来获得，所以玩家在使用时最好谨慎考虑，毕竟用完之后就得花钱才能使用对应的功能，像是杀手小队足足要5000元才能用一次。但是因为玩家不耗光标记就无法通过消费金钱来使用对应功能，所以如果玩家对于某一功能使用得很频繁，那就还是尽管拼命用吧。

军火贩子

在很早期就能够解锁的功能，也是最常用的功能之一，使用之后可以召唤来军火贩子的小面包车，对其进行互动就可以购买枪械、炸药和各种升级项目。在说到具体项目之前，先要提一提其特性。玩家理论上可以在任何地方召唤军火贩子，但是因为他需要驾驶车辆，所以实际上很多地方他是进不去的，玩家还是得来到户外和他互动。当然在少数场景当中，军火贩子的车是可以开进去的，而且玩家就算是在潜行或者战斗当中都可以召唤军火贩子（林肯召唤对方的声调还会因应他所处的状态而变化），可见对方为了赚钱也是很拼。



▲这台小面包车的存货量显然不像是表面上那么少。

这就延伸出了一个问题，要是军火贩子在来到战场时，不幸被流弹打爆，又或是被玩家手贱炸了，会发生什么情况？笔者通过用手榴弹和火箭炮亲测，被当场连车带人炸死的军火贩子，在功能菜单会一直卡在活跃状态，无法重新召唤。但是没关系，只要玩家脱离军火贩子的死亡区域一定范围，又能够重新召唤军火贩子，他会用毫发无损的姿态重新出现……

●军火贩子的具体功能包括

①枪支与武器升级，其实包括了枪支使用权购买和升级项目，还有弹药补给，而且最后一种功能才是用得最多的，因为前者所需的金钱不少，而且正如前文所说，玩家不时需要通过捡枪的方式来维持自己的火力，花钱买特定型号并不特别值得，而升级项目则会受到分地盘系统的限制，在对应的副手没有达到相应的收入等级之前，是无法进行升级的，而解锁了之后又往往会是一次过升满，所以用的机会也不多。最后提醒一下，目前军火贩子界面存在一个问题，玩家补满了子弹之后，UI界面的残弹量却没法立刻同步更新，需要退出军火贩子界面才能看到，所以只要发现“装填子弹”提示显示变为“弹药全满”即意味着子弹已经补满，无需从UI界面判断。



②炸药，其分类已经在上文当中写出，因为这些物品单价比较高，所以并没有像枪支选项那样的补满按钮，只能自己一个一个买，还好购买速度还是很快的。



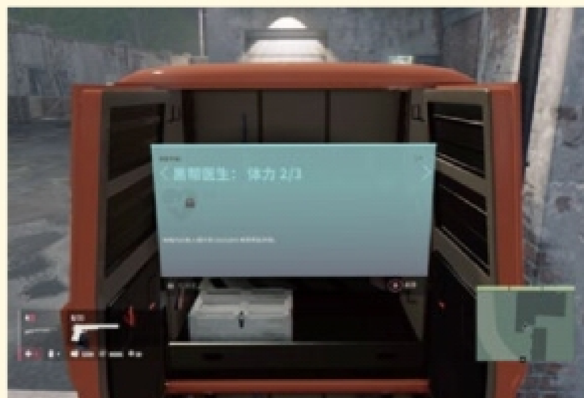
③载具改装，一个在前期根本没法用的项目，因为所有的升级项目都和副手的收入等级相关，所以一开始根本改不了，而后期则能够砸大把的钱进行改装，让驾驶车辆时的整体手感有一定的提升。这里的项目都是一次过购买，所以虽然价格不低，但还是值得入手的，个人最推荐的是防弹轮胎，能够让玩家在追逐战当中表现更加稳定。



④物资，这个类别只有两个内容，肾上腺素针和防弹衣，都是常规的消耗资源。其中建议防弹衣留在进入战斗区域之前再买，避免在驾驶车辆途中因为碰撞而蹭掉其耐久度，肾上腺素针除非弹尽粮绝，否则不建议购买，因为可以在城市中行走时于商店的厕所当中搜刮到，省下一些冤枉钱。



⑤林肯升级，只有4个项目，而且和载具改装类似，完全受到副手的收入等级限制，前期根本无法投入任何金钱，就算是后期也会受到玩家分配给副手地盘的限制，并不一定能够全面解锁。但这个项目的确可以从根本上提升林肯的生存能力，无论是提升肾上腺素的存储量还是直接提升生命值上限都可以给玩家更大的作战周旋空间。至于添加炸药上限这个项目好不好用，就看玩家自己舍不舍得花钱去买炸药了。



载具送递



功能仅次于军火贩子——有时候甚至使用频率还更高一些，内容非常简单直接，就是帮玩家送一台选定的载具过来。一开始只有一台载具可以送，随后会逐步解锁其他5台载具，包括了性能和速度都最优秀的“德里奥荼花女”，能够用在解开几个驾驶相关的技巧成就/奖杯上。如果玩家下载了“家族回扣”预购DLC，还可以额外得到3台可以送过来的载具。和军火贩子类似，送车服务随时可以呼叫，但是只能够送到公路通向的地方。另外载具送递有一个比军火贩子强的地方，如果玩家把送载具的人连同载具一起炸了，可以立刻再叫一辆，又会有人立刻送来，而且开车的人就是刚刚被你炸死的汉克·麦加希，你再炸他可以立刻再送过来……你们是有几兄弟啊？使用载具送递也和军火贩子一样，是免费的。

顾问

中前期解锁的功能，使用频率不及军火贩子和载具送递，但是实用度一点也不低。从字面描述上看来，顾问只负责帮玩家把钱包中的钱存进银行，只是免去了玩家自己跑回金库的时间，但实际上她在升级之后，回收林肯身上的钱时还会同时把所有地盘上面林肯尚未来得及去回收的非法产业回扣一并拿走并存进银行里，所以玩家最好养成打下一个据点就跟顾问存一回钱的习惯。和军火贩子还有载具送递一样，负责收钱的顾问贝蒂也是不死之身，玩家把她的车连人一起炸了，再呼叫顾问，她会立刻重新出现，

而且遵循女人爱美的习惯，干脆会换一台不同颜色的车……另外提一句，使用顾问功能是免费的。在升级之后，顾问还会增加内应功能，在敌人区域附近呼叫她，就可以在没有安装窃听器的情况下也能掌握敌人的位置。


▲一次过把三个免费帮手叫过来的场面总是特别霸气。

接线员

这个能力使用的场合不是特别多，效果是在一定时间内让电话线路无法连通，造成的影响是市民目击者无法报警，而敌人当中的哨兵也会因此无法通过电话呼叫支援。但因为这两种情况都比较好防备，所以实际上玩家能够用上的机会不多。不过在经过足够的升级之后，接线员可以在切断电话路线的同时帮助玩家呼叫支援，此时这个能力就显得比较好用了。使用接线员能力每次需要耗费 1000 元。

警察调度员

虽然看似和接线员是一样的信号封锁能力，但是调度员效果要更实用，升级之后她可以令玩家附近的警察立刻从追捕状态或是搜捕状态中暂时变回正常状态，在持续时间内，哪怕玩家原本就被警察追得屁股冒烟，也可以立刻脱离追捕状态，并在持续时间内安然脱身。在一些玩家需要和敌人在大街上战斗，并且会引来警察追捕的场合中，这一招可以让玩家摆脱警察的影响，安然和对手作战。但是要记得，在这种情况下玩家如果继续袭警，就会让警察恢复追捕状态。使用警察调度员能力需要 4500 元。

杀手小队

呼叫一个 3 人组成的杀手小队，为玩家提供额外的火力支援。这个小组的进攻意识很猛，一般都会直接端着枪就朝敌人猛冲，但是命中率和抗打击能力在升级之前比较一般，多用于吸引敌人的火力从而给玩家创造脱围的机会。在经过升级之后，杀手小队的抗打击能力和火力都会有进一步的强化，足以在一些攻坚任务中担当辅助，所以玩家最好留着点标记在后期的任务使用。注意，杀手小队有持续时间，时间一到他们就会立刻停火开车走人，完全不理主角是不是还在被敌人围攻，所以就算叫了他们来帮忙玩家自己最好也积极一点，免得最后发现自己被抛弃了。雇佣杀手小队需要足足 5000 块钱，在没有标记的情况下，这个功能最好慎用，免得造成经济危机。在经过最终升级之后，杀手小队的成员数量可以扩充到 4 人，战斗力再度提升。

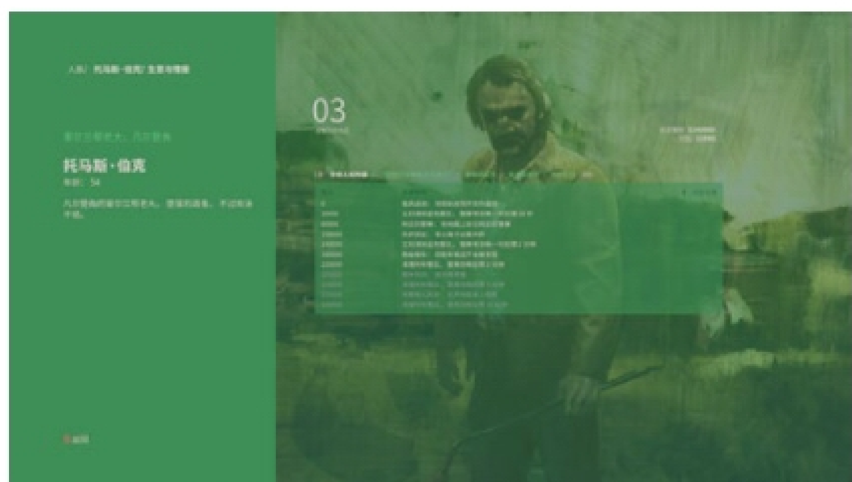


副手与升级详解

这是本作当中最重要的系统，其内核类似于一般游戏当中的升级，但是整体来说要更复杂一些，毕竟玩家需要兼顾副手利益之间的平衡和自己的作战风格倾向。

首先提一下玩家该如何查看副手的升级奖励，按下 MENU 键 /OPTIONS 键，进入游戏菜单，用 RB 键 /R1 键选择人脉项目，选择项目当中上方三位副手中的一位，进入其个人界面后左摇杆往右推，就可以打开升级奖励明细表。鉴于内容都是中文的，这里就不再赘述了。下面来讲一讲分配地盘的心得。

收入与帮助的关系



每一个副手的收入就等于是他们的等级，收入越高，副手能够给玩家提供的帮助就越多，对应的就是他或她所属的能力会得到强化。例如维托对应的功能有“顾问”、“杀手小队”和“黑帮医生”，随着他的收入提高，顾问会新增能够揭露附近区域敌人位置的“内应”能力，杀手小队会在火力和人数上得到强化，黑帮医生则会直接提升林肯的生命值上限和生命恢复速度。

但是，想要获得一个副手的全部帮助，就只能把他或她的收入提到最高，然而游戏当中除了每个副手一开始固定会获得的一块地盘，只有 6 块地盘可以自由分配给 3 个副手中的一个，也就是意味着玩家肯定无法获得所有副手提供的所有帮助，只能够是有选择地分配给不同的副手，以获得最适合自己作战风格的升级和强化。但是在此之上，玩家还需要注意一个问题。

利益分配与叛变

游戏当中，每当玩家打下一个据点，都可以选择分配给 3 位副手中的一位，提高其收入以获得新的帮助，但是实际上这个安排是个孔明的陷阱，当玩家打下了一个区域的两个据点并且完成了随之开启的主线任务之后，就会发现自己必须要坐下来和 3 位副手聊一聊，并决定这片地盘的最终归属，而就算是玩家把两个据点分别给了不同的副手，在最终决定地盘归属后，2 个据点都会被归到那位占领了地盘的副手名下，而如果这个副手并非是之前控制据点的副手，那么他或她会拿走之前获得据点的副手拥有的收入，导致玩家获得的帮助会因为副手收入的升降而产生变化。

这意味着玩家其实最好一开始就决定好把地盘分给谁，直接将两个据点都放入其手中，并最后在开会时正式任命其管理这片地盘，就可以保证自己获得的升级和强化不受影响。

但是在此之上，玩家还得考虑另外一个问题，就是副手之间的利益平衡。按照设定，玩家如果不在分配地盘时考虑好 3 方的平衡，就会出现某个副手叛变的情况。不过按照实际游戏中的实验看来，叛变还是有一个非常明确的时间点。首先，如果玩家把 6 块可分配地盘当中的 4 块都分给了一个副手，那么除了受益者之外的两位副手当中，会有一人选择叛变，玩家会获得一个将其消灭掉的支线任务。而如果玩家继续把第 5 块地盘分给同一个副手，那么另外一位副手也会随之叛变，玩家也需要将其消灭。

但这个只是直观地体现了副手对于地盘分配的反应，然而实际上还会有一些情况能够影响到副手的忠诚度，例如上文中提到的，让一个副手去占领据点，却把地盘最终分给另一个副手，就会导致原本被分配了据点的副手忠诚度下降。同时长期没有获得地盘的副手也会出现忠诚度下降。而且这个数值是无法在游戏中查看的，玩家只能通过副手的言语反应来进行推测和判断。

因此虽然平均分配利益的方式比较直观的，6 块地盘，每人 2 块平分即可，但是分配的顺序仍然有讲究，最好是建立起一个顺序，例如“维托→卡珊德拉→伯克→维托”这样的循环分配，就可以避免某一个副手在分配地盘时进入过长的真空期，导致忠诚度下降。虽然这个阶段忠诚度下降并不会导致叛变，但却有可能影响成就 / 奖杯“家”（3 个副手达到忠诚阶段）的获得，所以还是谨慎为上。


▲忠诚度过低时副手的言辞也会开始变得充满了威胁。



如果玩家按照前文所说的两种方式分配地盘，就可以解开成就/奖杯“共同进退”和“只有你和我”，而达成这两个条件已经需要耗费大家两个周目的时间，所以除非玩家本身不在乎成就/奖杯，或是有意要打三周目，不然还是建议别去尝试其他地盘分配方式。

流程难点指引

本作的总体游戏流程呈现出两极分化，主线部分的剧情演出和战斗安排都颇有心思，但是到了打据点的部分和做支线的部分就非常没诚意，流程内容严格说来就是杀敌人，杀敌人然后拷问线人/小头目，杀敌人然后烧毁/破坏物资，跟踪敌人到目的地然后杀，万变不离其宗，就是干，作为主线调剂偶然来一下倒也还可以，全程都是这样，实在是让人有点腻味。所以本次流程只会涉及主线任务关卡的攻略心得，重复的打据点内容将只会统一介绍对应内容的形式，不再一一赘述，毕竟玩家们读介绍打法文字的时间都已经足够把相关内容完成一遍了。

序章

1. 当玩家可以开始操作林肯后，根据提示前去拾取卡车钥匙，记得走到屋内的尸体旁，长按方向键↓将其扛起，然后拿走钥匙后，把尸体带到房间户外的栏杆处，长按方向键↓把尸体投入水中，喂食鳄鱼。之后玩家需要操纵林肯直接跳入水中，被鳄鱼撕咬数次直到死亡。这样就可以立刻拿下“愿你胃口好！”和“下次游快点”两个成就/奖杯。

2. 随后的流程按照指引进行即可，如果玩家选择的是简单难度加上高辅助瞄准，在金库阶段的战斗其实没有太大的难度。拿取重机枪时的开锁小游戏非常简单，这里就不多说了。

3. 在发秋葵汤的时候被袭击，记得要迅速靠近敌人然后发动近战三连击将其打倒，不然林肯可能会被对方的枪击重创。

4. 前去击杀巴卡的部分，其实潜行和正面战斗都可以，真正比较有难度的部分是杀掉巴卡后逃出教堂的战斗，建议玩家可以先投掷燃烧瓶快速解决一两个敌人，再跑回巴卡的办公室拿燃烧瓶，让自己有更多的投掷物可以使用。

5. 回到金库后的战斗注意节省弹药，重机枪有足足200发子弹，但是用得不好也会被迅速打空。最好的防守地点还是金库内部，紧靠金库大门可以防止自己被两边走来的警卫夹击。

6. 完成金库剧情并且乘坐上快艇之后，需要习惯一下这艘船的操纵手感，总体而言比较飘，过弯的时候最好降低行驶速度，而且在左边航道出现后尽快转过去，可以省掉一些急转弯的功夫。



7. 林肯吸引警察的部分，在林肯能够移动后，立刻向着右边跑，一路绕过警察的追捕走进墓地，之后可以从墓地右方绕过两个警察后，逃离到集合处。接着只要驾车摆脱警察的追捕就可以完成这个阶段。然后的内容就是纯粹的剧情了。

必做之事+就这么干，神父+重温旧事

1. 进入萨米的店之后会有一段闪回剧情，不需要理会，直接往地下室走即可，完成剧情后解锁匕首，同时解锁金库系统。不过玩家基本上用不着再回来存钱，很快剧情就会发展到有顾问帮玩家来存钱的阶段。

2. 和多诺万的见面会触发一段剧情，接下来就可以去找第一个副手：卡珊德拉了。

3. 制服作为目标的线人之后，第一次遇到拷问系统，其实玩家要做的很简单，就是选择杀还是招募对方，两者其实差别不大，就是金钱收益不太一样。因为游戏本身有“又是一天”和“不能信任告密者”两个成就/奖杯，其中前者要求玩家起码招募15个线人，后者要求玩家杀死15个线人，而一次游戏当中的线人是不足30个的，所以玩家最好决定好自己是要杀线人还是招募线人，然后整个游戏过程只用其中一个方式，不然很可能会导致错过成就/奖杯。当然这一个线人是固定会被玩家放过的，而后面的流程当中玩家如果想要保证自己能够招募线人，记得在拷问对方之前窃听附近的接线盒。在之后流程中出现的拷问小头目也是用同样方法处理，但要记得部分小头目是必死的，玩家只要确认自己窃听了接线盒即可，如果林肯在拷问小头目后还是杀掉了对方，那就是对方在剧情上必死，不计入成就/奖杯当中。



情色交易

1. 潜入妓院的任务比较简单，里面的结构也不复杂，建议玩家可以尝试把整家妓院搜刮干净，为自己多储备一点资金，后期的各种升级是很耗钱的。

2. 游戏在这个阶段开始进入了沙箱部分的教程，想要引出目标据点的小头目，就需要破坏据点的相关产业。这一次据点当中的产业包括了：击杀皮条客——骷髅标记，而且有两个可选，但实际上只要玩家对据点的资产造成了足够的伤害，就可以让小头目登场，但是玩家可以选择继续破坏对应据点的资产，直到将其完全铲除，这样把据点夺过来之后，其资产价值会被提高到上限，回扣的收益也随之增高。无论如何，当玩家决定去解决小头目之后，就可以前去和联络人对话，并且在确认画面中选择“接受”，就可以进入攻打据点的最终阶段。

3. 消灭据点头目莫尔·杰克森的场所就是之前去过的妓院，场景构造是一样的，就是人员配置有所不同，玩家可以考虑直接潜行到办公室解决杰克森，可以省点时间。

4. 据点固定只能分配给卡珊德拉，占领这里之后，玩家开始能够收到回扣，但不需要急着去领，回扣就算不拿也会逐渐累积，等之后解锁并升级顾问，让其帮玩家一次过收齐即可。



海洛因

1. 剧情后学会窃听接线盒，实际上操作和开锁根本没分别，只是需要玩家身上至少有3个保险丝，地图上有大量保险丝分布，平常注意收集，一般来说足够玩家消耗。

2. 目标线人在受到攻击后会驾车逃跑，导致玩家要追上去，甚至要通过飙车来逼其开口，建议一开始就潜行到附近对准线人投掷燃烧弹，会将其烧进无法移动的濒死状态，再料理其他敌人即可对其拷问，省点功夫。

3. 之后摧毁海洛因存货的任务就是之后各种摧毁任务的模板，玩家只需要完全摧毁目标物即可，不一定需要杀光全场。同时目标物虽然需要靠近互动来进行燃烧，但实际上玩家可以直接用枪械将其击毁，效果是一样的，但效率更高。接下来制服线人的方法和之前的差不多，而且对方身边只有一个保镖，处理起来更简单，只是战斗会引来市民报警，所以最好搞定之后赶紧开溜。



4. 接下来会解锁两个击杀任务，鉴于击杀目标对据点产生的伤害最大，建议直接去两个点杀了目标就走，不需要和其他杂兵纠缠，反而是效率最快的。

5. 之后击杀据点头目的地点就是刚才消灭毒品的教堂，所以进攻路线是一致的，往后这一类头目击杀的过程大同小异，攻略当中就不再赘述了，相信大家在经过这个阶段之后也已经习惯了游戏的节奏，往后的剧情任务之间，都会是由这一类任务作为铺垫。

击杀里奇·多赛特

1. 这个任务算是游戏中第一个击杀黑名单角色任务，关卡也不是之前那些重复利用的场景，而是一个正儿八经的关卡，所以建议最好先买一些升级，提升某一类枪械的精准度，为之后的战斗做好准备。

2. 一开始的区域建议直接在原本有两个敌人在对话的入口用步枪狙击下方的敌人，虽然节奏慢一点，但可以很安全地清掉相当一部分的敌人，然后再下去地形错综复杂的淹水园区和敌人交火。一路杀到碰碰车区域，进门附近又有两个敌人在对话，最好立刻用燃烧瓶杀死，然后在他们的站立点附近直接和场景里面的敌人对枪，这个位置比较安全，只要注意别被从右方绕过来的敌人袭击即可。

3. 绕出碰碰车出口会看到远处有两个敌人在挑衅，靠着出口附近的垃圾桶作为掩体，远远地对着他们丢一个燃烧瓶可以解决两个敌人，然后注意左边上方的敌人偷袭，一路靠着售货摊作为掩体杀过去，最终会到达丛林冒险区域。这里也是最后决战的场所，一路上会有大量的场景干扰，还好敌人不算神出鬼没，只要靠好掩体，小心场景上方出现的敌人打的冷枪，就可以顺利推进到和里奇·多赛特决战的阶段。

4. 这里的场景比较复杂，而且地面有水，所以除非燃烧弹是直接打在敌人身上，不然很难产生作用，建议还是直接用场景周旋，远远击毙敌人，千万不要被绕背包围。最后来到里奇·多赛特所在的房间，会看到有踢门提示，按下触发键后立刻举枪对房间里的多赛特射击，有可能在他来得及反击之前就将其打倒，但是房间里还有另外一个敌人，所以打倒多赛特后记得躲好，再处理掉敌人。之后和多赛特互动，触发剧情就可以将其杀死。



互相矛盾+就是这样的朋友

1. 和卡珊德拉对话之后，德拉山谷区正式成为了她的地盘，同时支线任务“我们没问题了吧”也正式开启。但如果玩家需要进行主线，就需要接着做“就是这样的朋友”任务，前去和多诺万对话并且阅读两份档案，分别属于另外两个副手伯克和维托，并且开启和他们的对应任务。这里建议先去做维托的任务“我们现在是伙伴了吗？”，开启顾问功能，方便聚拢资金。

我们现在是伙伴了吗？+勒索工会+违禁品

1. 维托被关在他自己的地盘里，外面有敌人看守，不过数量不多，从正门直接攻进去即可，确保下层没有敌人骚扰后直接撬开冷冻室的大门救出维托，就可以省掉清除其他杂兵的力气，顺便完成任务。

2. 之后就是老一套，开启两个据点任务，完成之后就可以帮助维托占下江河街。任务的内容没有太多新意，勒索工会加入了炸资料的任务，可以不清光敌人，来到目标附近安放炸弹然后逃走即可。同时这里玩家可以尝试不完成据点对应的两个打手任务，并最终引出据点头目，以完成“我进去了！”成就/奖杯，同时对另一个据点使用杀死所有打手的方式来引出头目，完成“折服他们”成就/奖杯。



抓住迈克尔·格雷科

1. 任务一开始就碰上了一场追逐战，玩家需要逮住格雷科，沿袭前文的追逐战介绍的方法，追上格雷科并且打爆他的车胎（这家伙开的还是林肯的车），然后直接将他打倒就可以触发剧情。

2. 之后玩家需要甩掉警察，仍然是追逐战的套路，只是这次变成了被追而已，难度和一般警察通缉差不多，还有维托提供火力支援，难度很低。接着开回维托的地盘触发剧情就可以解决格雷科，并且让维托占下江河街。

慌忙逃跑+重掌大权+私酒+保护费



1. 和伯克一起飙车的难度比恐吓一般线人要难一点，他的惊吓值上限比较高，所以玩家得保证自己的驾车过程足够惊险，从两辆车之间穿过去的特技动作是增加惊吓值的好选择，只要把车操纵得稳一点，在公路上就可以连续做出这种动作，让伯克的惊吓值蹭蹭地涨。

2. 之后去车厂和伯克对话，然后解锁私酒任务，之后和伯克的女儿尼基对话，获得私酒任务细节的同时也会解锁保护费任务。之后的内容就是老一套了，只是私酒任务加了个找到藏私酒的地图然后去摧毁营地的任务类别，但除非玩家想要获得据点最高收益，不然最好别做，因为要大老远地跑到沼泽区去。

击杀屠夫

1. 这是一场防守战，伯克会提供狙击援助，尼基会通过聚光灯照出敌人，所以玩家需要做的就是在屋顶守好，并且用这里默认配置的突击步枪在敌人靠近油桶时对油桶进行射击，将他们一一消灭即可，其中甚至连作为BOSS出现的屠夫也是一样蠢萌，进场的路上就会经过一个油桶，只要在他靠近油桶时及时打爆就可以让他进入濒死状态，等着玩家过去触发剧情。

精神寄托

1. "精神寄托"是一个纯粹的剧情任务，3个副手终于聚首，玩家也获得了进一步的分支任务。任务有三个可选，分别是"逝者已去"，"腐败检举"和"热橡胶和冷血"，这里选择先进行"逝者已去"。

逝者已去+枪+垃圾生意

1. 这个地区的任务比较烦人，不是因为内容麻烦，而是地形麻烦，四处都是山区，目的地看似近，实际上经常要绕远路。强烈不建议硬是走直线，本作的树木碰撞判定不够友好，车子走在树林里会被各种卡，还不如走公路。

2. 两个据点的内容都没有太大新意，其中垃圾生意增加了一个爆破废料回收厂的任务，但除了要求玩家逃出范围外再引爆外，和其他爆破任务没什么差别。找地图任务的后续一如既往地恶心，需要玩家前去沼泽区找藏起来的军火，而且和之前的私酒不一样，玩家如果不去找，很难达成让小头目登场的条件，所以难免要跑一趟，建议留到最后去搞。



抓到恩佐·康帝



1. 虽然原本目的是抓恩佐·康帝，但最后他竟然成了临时的战友，玩家需要在采石场的3个地点放置炸药，建议先从最上层开始往下层放，因为逃亡的车是放在下层。战斗的难度不算太高，但最好不要冲得太猛，毕竟空间比起一般室内场景要更开阔，留给玩家的掩体空间不是那么充足。之后的逃亡阶段，玩家可以选择走大门，也可以选择走隧道，个人推荐隧道，逃跑的难度相对低一些。

2. 甩掉追兵后，把恩佐·康帝带到目的地，任务完成。随后玩家需要面对第一次真正的分地盘，如果玩家有按照前文系统介绍中提示的那样，选好了目标地来分，相信这里不会遇到太大的问题。同时弗里斯科农场区的两个据点任务线也会解锁，但这里仍然先转向进行之前解锁的另外两个任务中的一个：腐败检举。

腐败检举+建筑生意+敲诈

1. 市中心区域的警力覆盖率和出警速度是新波尔多最高的地区之一，所以在这里最好把战斗局限在敌人区域之内，不要随便在市区大动干戈，不然可能会被警察缠住。

2. 在大厦之间会存在着不少违章建筑材料，由一些敌人看守着，在前往摧毁据点的各个项目途中，如果玩家发现地图上有代表着敌人的红点出现在建筑之间，都不妨去破坏一下他们看守的材料，一样可以降低据点的资产。同时一些小巷当中还有各种原本用来进行贿赂的钱袋，拿走之后也可以降低敲诈任务对应据点的资产。

击杀托尼·迪拉佐



1. 进入托尼·迪拉佐所在的酒店有两个方法，一个是通过正面直接进去，玩家手上有电梯的密码，但是这意味着玩家需要一路杀到顶层，而且每一次遇到的敌人都已经对玩家严阵以待。所以个人推荐使用潜行路线，先去杀死托尼·迪拉佐的新小头目，偷走他的车进入地下停车场，之后只要暗杀四个敌人就可以乘坐电梯来到上层，而且上层的敌人也不会进入警戒状态，要是玩家够高明，甚至可以一路潜到迪拉佐的房间前。

2. 进入迪拉佐的房间需要撬门，而且一进入他房间这家伙竟然赏了我们一枚火箭弹，不过是剧情固定没打中。没了这么惊人的重火力，他之后的表现就不太够看，直接用枪械把他打成濒死然后触发剧情，接着送他上西天吧。

3. 逃出酒店就没有进来时那么轻松了，需要一路杀出去，鉴于一路上环境复杂，建议最好步步为营。武器方面推荐使用射程覆盖面广的自动步枪，霰弹枪和狙击步枪在这个场景里的发挥都

不太好。但如果玩家能够使得一手好消声手枪，逃离的过程说不定会更轻松。杀出大堂之后，玩家还需要驾驶车辆逃离警察的追捕，一旦成功逃离，就会触发剧情，完成任务。

热橡胶和冷血+偷车+走私

1. 在提柯夫沃港玩家不时会遇到开着车的红名敌人，将其击毙可以有效减损偷车据点的资产，而分布在城区当中的各种走私货物如果被摧毁，也会对走私据点的资产造成一定的损伤，这是完成主要任务内容之外对于资产损耗的有效补充。走私据点的任务数量并不多，需要尽量摧毁每一个点当中的物资来保证资产损失足够引出小头目。

2. 完成了偷车据点之后，玩家需要和多诺万讨论一下击杀弗兰克·帕加尼的准备，最后会把玩家带向风琴鸟号，并让玩家在帕加尼的车子上安装追踪器。这是一个战斗强度算是中高的任务，最难的地方在于玩家需要杀入船舱的内部，而里面非常狭窄，很容易和敌人狭路相逢。而且玩家在装上了追踪器并且来到船上的甲板试图逃跑时，总是会莫名地被敌人发现，建议立刻坐上甲板上的车，从船头翘起的木板处直接飞跃到前面的货柜平台上，再通过前方的翘起飞到码头上逃走，只要脱离黄色光圈范围任务就算是完成了。



3. 之后再完成走私据点，弗兰克·帕加尼被迫从古巴跑回新波尔多处理已经濒临崩溃的走私业务，主线故事任务也由此开启。

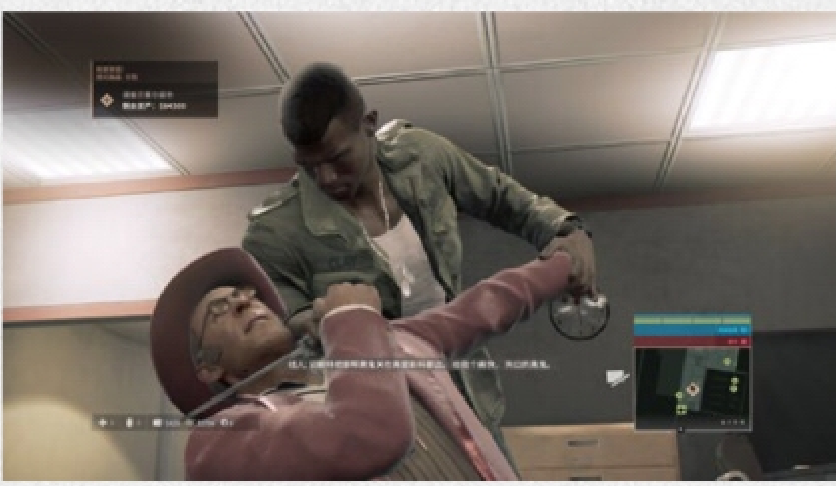
杀死弗兰克·帕加尼

1. 追踪帕加尼的车是通过地图上金色圆圈的范围确定，随着玩家逐渐靠近目标，圆圈会变得越来越小，最后就能够锁定帕加尼的所在之处。接下来如果玩家在进攻时惊动了帕加尼，当玩家进入建筑物时，他就会驾驶自己的车子冲出藏身的建筑，引发一场难度不低的追逐战，需要紧咬他才能创造出射爆车胎的机会。不过就算玩家潜入到车库，在最后撬开通往车库的门时仍然会惊动帕加尼让其驱车逃走，所以其实两个过程没什么差别。只要把帕加尼逼下车，他就没什么战斗力了，将其打残然后触发剧情就可以完成任务。

天使丸+南部联盟

1. 这是在打下巴克莱磨坊区后解锁的两个任务，对应的是弗里斯科农场区的两个据点，在将他们都拿下之后，玩家就可以准备对付黑名单上的奥利维亚·马尔卡诺了。

2. 这个区域的战斗难度会比之前的区域高一些，作为前置任务的据点占领流程也略微加长了一点，可惜本质还是一个样，基本上还是各种杀和烧，尤其是南部联盟系列任务，就是杀一个个种族主义者的领军人物，建议注重效率的玩家可以拿上一把狙，每到一个任务地点远远把目标爆头就继续上路，很快就可以搞定。途中玩家还会拷问到任务发布人关注的目标进行集会的地点，可以中途回去和她交流，并开启一个额外的任务，不过内容还是杀杀杀。只是要求玩家在开始的阶段潜入到目标场所当中，直到发现对方在进行非法的黑人人口买卖。这里笔者建议直接对需要拷问的目标丢一枚手雷，就可以将其背后的两个敌人和一屋子虽然是市民但明显是种族主义者的观众一起炸死，只留下炸不死的黑奴能活下来。之后敌人会对超市进行包围攻击，不过其实一楼东方的后门无人看守，可以从这一边潜行出去，最多杀死一两个敌人就可以脱围。



3. 后续的任务是调查三个地点，寻找被非法买卖的黑人，基本流程还是杀光看守，然后释放囚犯。其中位于地区左方中央的点是一个陷阱，玩家入内拿走了大笔的钱会有四个敌人突然出现展开偷袭，但可以用手榴弹解围突破。

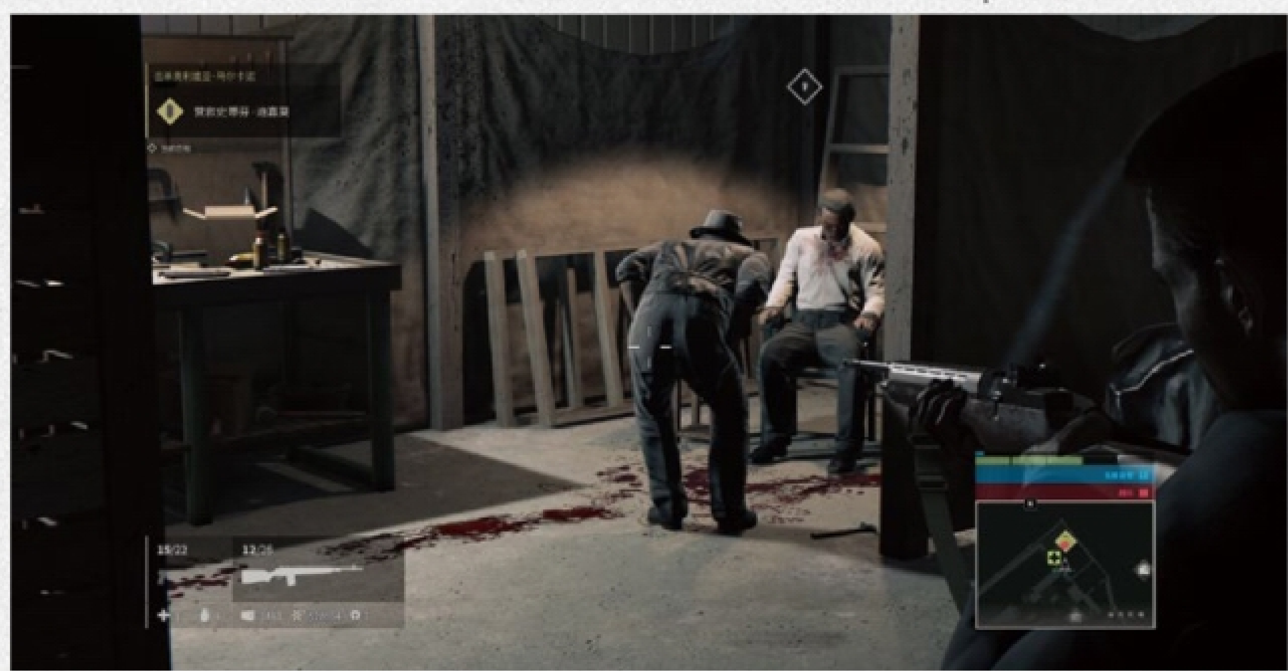
击杀雷米·杜瓦尔



1. 任务的第一步比较好玩，基本上就是守株待兔，玩家只要呆在黄色的圆圈区域里，自然会有南部联盟助祭送上门来，鉴于他们太喜欢呆在车上，其实一个手雷已经基本可以解决问题，如果还有没炸死的，补两枪就好。南部联盟助祭因为可以拷问，所以只会进入濒死状态，但绝对不会死。

2. 问清楚雷米·杜瓦尔的所在地，就可以前去单刀（其实是双枪）赴会了。集会的现场有不少守卫，不过在进入现场的斜坡处其实有两条路，建议走不通向正门的右边小路，可以绕到集会现场的右侧面，立刻往右走，沿着石塔走到最上层，用枪把在舞台上大放厥词的雷米·杜瓦尔打成濒死，再居高临下一个个料理其他敌人。当然这个打法需要步枪支持，突击步枪或是狙击步枪都可以。如果玩家有条件，还可以在楼梯上放两个C4，有敌人敢走上来就直接炸飞。之后下去和杜瓦尔互动，就可以触发剧情并完成任务。

击杀奥利维亚·马尔卡诺



1. 这个任务是紧接在“击杀雷米·杜瓦尔”后触发，而且要在完成之后才可以把弗里斯科农场区当做地盘分配，所以事不宜迟，立刻做下去吧。

2. 任务本身其实前半段就是剧情向的内容，玩家只需要进行一些简单的互动，没有战斗内容。直到玩家进入到奥利维亚的办公室后才能够大开杀戒。这个阶段难度不算太高，而且记得在杀光杂兵并且和奥利维亚触发剧情之后，从另一个门逃走时，需要进行踢门，而门后就有一个敌人，建议玩家换上霰弹枪或是突击步枪这种爆发力高的武器，就可以在这里完成成就/奖杯“未能预见”。而如果玩家采取击倒的方式解决这个敌人，后面的两个敌人不会进入战斗状态，玩家还可以对其发动潜行击倒。之后玩家还需要前去拯救迪嘉莫。注意最后驱车逃走的阶段，看到有特警车拦路后要立刻右转，特警车后方也是死路，只有右边能走通。逃离警察追捕后，可以考虑换车，因为十有八九车子已经在之前的追逐中被打爆胎了。

击杀托马斯·伯克/维托·斯卡莱塔/卡珊德拉



1. 如果玩家一直奉行给单个副手地盘的路线，那么到了现在就应该会出现其中一位副手叛变了，玩家需要去亲手处理掉这个麻烦。注意，副手对应的合伙人在这个时候也会变成敌对状态，无法使用其对应的功能，相应的帮助效果也会消失。叛变的副手会在他或她的大本营和玩家背水一战，但是有时候也会在路上派出手下袭击玩家。当玩家击败其大本营中的所有手下并且把对应的副手打入濒死状态，就可以与其互动并触发剧情，见证其死亡的一刻。走均衡路线的玩家请无视这一段。

有趣的是，当玩家杀死对应的副手后，其所代表的合伙人却会变回正常运作，可以理解为对方改为承认林肯才是他们的老大。

另外，如果玩家继续在打下一片地盘时还是分配给地盘最多的副手，另外一位也会叛变，任务内容如上文。

毒品+色情交易

1. 这是对应法语区地盘的两个据点，完成后就可以解锁“杀死法官”的任务。两个据点本身的内容乏善可陈，还是各种烧和杀。其中毒品据点的任务数量不太充足，所以玩家最好记得发掘一下小巷里面的毒品交易，将其货品摧毁可以令据点的资产下降。同时街道上还有乘坐着可以击杀目标的车辆，某些可以直接下手，某些需要跟踪，而消灭两者都可以降低对应据点的资产。

杀死法官

1. 挺没技术含量的一次暗杀，只要紧跟法官，他就会作死，命令护送他的警车离开，让他去小巷子里买毒品。趁着他在车里和毒贩子交易的时候一枚手榴弹扔过去车底就解决了，而且不会引起警察追捕，只要逃出黄色圆圈范围即可。在他作死之前好好跟着车队走就行，别撞车和作出其他引起警察注意的事情就不会有意外。

杀死“叔叔”娄·马尔卡诺



居高临下，起码只能从楼梯一条路下来，对付起来比较不会手忙脚乱。

2. 后面在游轮外围平台的战斗也比较凶险，一来是躲避空间较少，二来时不时船还晃一下，影响瞄准。战略和之前打二楼类似，不要冒进，一点点把敌人引过来，保证自己只需要一面受敌，就能够轻松战胜敌人。

1. 杀娄·马尔卡诺就比法官麻烦不少。一开始的炸卸煤机部分没有难度，但是打完赌场第一波战斗，要从楼梯上到第二层的时候就比较麻烦，上去之后只有非常小的挪腾空间，敌人却会从两边向玩家包抄，非常难搞。个人建议如果觉得战况不利可以选择重新回到楼下，尝试把敌人引到二楼的栏杆处，这样就算敌人

3. 船爆炸后的沼泽潜行阶段其实非常简单，紧贴木头残骸，从右边小心翼翼绕到娄的背后，然后走过去触发互动，就可以观看剧情影像并完成任务。

我的名字是林肯·克莱

1. 这个任务和之前南方联盟助祭的任务基本上是一样的，还是在指定范围游逛，目标过一段时间自然会来追击玩家，不过他们这次人数会多一点，一共有三辆车，所以觉得战况不妙就果断呼叫杀手小队来吸引火力吧。把圣安吉洛打成濒死后与其互动，就可以把这个目中无人的毒枭活活整死。

赌博+黑市

1. 属于南城区的两大据点，其中黑市因为有偷货车的任务类别，勉强算是有点新意（其实过程蛮无聊的），赌博就无聊多了，而且又出现要玩家千里迢迢去一趟沼泽的任务，实在是让人喜欢不起来啊。

营救阿尔瓦雷斯

1. 这个任务融合了攻坚和追逐战，前一部分其实难度相对高一些，场景虽然严格来说只有一条路，但是沼泽地形使得周边过于开放，玩家的火力很难兼顾所有敌人，必要时可以用杀手小队来吸引一些火力。而逃亡部分建议玩家有条件的话把自己的车辆尽量再改造得全面一些，敌人的进攻意识比起游戏中的另外几场追逐战是比较强的，但如果玩家的车够快又不会被爆胎，甩掉他们还是很简单的。



2. 如果玩家有兴趣，可以趁着把阿尔瓦雷斯送到神父家中时趁机和他聊聊天，不过他们最后只会发现两人已经渐行渐远了。

击杀汤米·马尔卡诺

1. 这应该是击杀马尔卡诺家族成员的任务中最简单的一个，玩家实际上需要战斗的部分很短，反倒是有机会打上三场地下拳击。不过可惜的是，或许是因为游戏设计上没有考虑这么深，本作有一个秒杀对方的方法，就是先让对方攻击，按下Y键/△键反击之后，立刻蓄力发动野蛮击倒，林肯就会一招秒掉对手，连作为关底BOSS登场的冠军掘墓者沃恩也只能扛上两下。

2. 之后的部分就更简单了，上下摆动左摇杆来摩擦绑住林肯双手的绳子，在汤米·马尔卡诺的手下打了林肯一拳之后，就会出现近战攻击判定，使用后可以立刻抢到对方的手枪，对着还在其他房间的敌人快速射击把他们爆头，最后把汤米·马尔卡诺也打趴下，然后就可以和他互动看剧情了。

3. 从火海逃出去的这一段路程建议多多射击敌人的手臂，因为这里的敌人会不时使用燃烧瓶，打中其手臂就可以让其掉出手中燃烧瓶将自己烧死，凑够10个就能解开“爆炒”成就/奖杯。逃出拳击馆之后，玩家还需要逃过警察的追捕，不过因为拳击馆门前就有一台不错的敞篷跑车可以使用，所以逃脱的过程不会太艰难。一旦逃出警察的追捕和黄色圆圈范围，任务就算是完成了。



击杀萨尔·马尔卡诺



1. 这是游戏当中的最后一个任务了，所以战斗难度也是最高的。但是不同于之前的建议，这一次个人感觉玩家最好在前去萨尔·马尔卡诺所在的赌场前，把所有的东西都买好，包括防弹衣。因为本作有个很奇怪的地方，如果你在赌场召唤这些合伙人，他们有可能真的会和你一样直接穿过大桥从新波尔多一直开到赌场，光是等他们过来都要等半天，还不如直接先买了。

2. 另外通往赌场的大桥是解开一些成就/奖杯的好地方，例如使用德里奥茶花女，玩家可以在桥上轻松达成“358订制”、“新波尔多漂移者”和“转的漂亮”，之前没有完成的玩家可以在这里补一下。

3. 最终战分为了几个阶段，最开始的部分是赌场大堂，这里敌人强度不高，但是有着两层结构，而主要入口太窄，会被敌人火力压制。但玩家其实可以通过右边的手脚架来到二楼和敌人展开对攻，能够一定程度上避免下层敌人的骚扰。如果你觉得想赌一下杀手小队会在附近刷新，那也可以召唤他们来帮忙一起攻坚。

4. 当玩家来到大堂通往中庭的入口时，这里会瞬间刷新一批敌人，所以在靠近门口时手里要捏好手雷直接扔过去清场。后面玩家会看到一台放在展览台上的车。这时候玩家有两个选择，一个是不管车，谨慎地用远程武器一步步在走廊推进，另一个就是坐上车不管三七二十一直接往前冲，还能够触发一段特效。不过冲过去后会四面受敌，比较作死，所以大家最好想清楚再动手。

5. 沿着走廊前进，就会来到中庭。这里是一场硬仗，吉奥尔吉会在二楼的办公室不停放冷枪，同时一楼和二楼平台都有着不少敌人，而且在玩家打到一定阶段之后，中庭左边和右边的门都会分别刷出一批敌人来。所以这里切忌冲得太前，最好留在走廊口附近和敌人周旋，直到确定敌人数量不多后才主动出击。除此之外，记得不要贸然靠近吉奥尔吉所在办公室下方的舞台，那是通向办公室的楼梯，一靠近里面就会刷出几个敌人。

6. 等到清完敌人，就可以靠近舞台，杀光涌出来的敌人，然后来到办公室。这里还会有几个敌人以及手持机枪的吉奥尔吉，不过还好他们火力都不算猛，别贸然冲进去就不怕被集火秒杀，必要时记得用手雷开路。等到把吉奥尔吉打入濒死状态，就可以和他互动并触发剧情影像了。

7. 吉奥尔吉死后，游戏当中也就不再有战斗了，最后和萨尔·马尔卡诺的所谓“对决”，其实就是一段剧情影像。当影像结束之后，玩家就可以和萨尔互动，并将他处决，终于报了大仇。而如果玩家一直不动手，不甘受辱的萨尔甚至会拿起枪直接爆掉自己的头，真不愧是一代枭雄。前往电梯处离开赌场，最终任务就此结束，不过游戏的故事，还尚未完结。

后下手遭殃

1. 这是一个纯剧情任务。玩家需要决定林肯的未来，明面上的选择有2个，一个是远走高飞，抛开一切寻找新人生，一个则是接过马尔卡诺家族的大权，成为新波尔多新的地下君王。不过实际上这是3个选择，因为选择统治黑道之后，玩家还需要再和副手（视玩家的地盘分配，最少有1个，最多有3个）会面时，选择是和副手一起共同统治新波尔多，还是独掌大权。遗憾的是，目前游戏似乎在安排独掌大权时出现了BUG，玩家如果选择杀掉副手一个人掌权，就会立刻重新回到沙箱界面，既不会触发结局动画，也并不会解开“后下手遭殃”剧情奖杯，因此想要拿成就/奖杯的玩家只能够在远走高飞和共同统治之间作出选择了。希望这个BUG能够在日后被修复。

成就/奖杯指南

成就/奖杯综述

《黑手党Ⅲ》的成就/奖杯难度有个很直观的体现之处，那就是大量的剧情成就/奖杯，占去了列表大约三分之一的比例，因此本作的全成就/白金难度自然也不会太高，但是——别看它浓眉大眼的，可错过成就/奖杯竟然有超过10个，而且游戏本身需要玩家打两周目，耗时不少，所以总体而言只能算是一款做好功课的情况下比较好全/好白的作品，远远算不上神作。值得一提的是，游戏本身没有难度要求成就/奖杯，也没有全收集成就/奖杯，所以玩家不需要把精力花费在收集花花公子和寻思如何面对艰难的战斗上，直接选择简单难度和自动瞄准即可轻松完成游戏。最后提醒一下，部分成就/奖杯存在着偶然性的BUG，例如5秒爆5个头的“Recruited to 5th SFG”就有玩家报告在完成条件之后却没有解锁，不过因为是技巧性成就/奖杯，遇到这个问题的玩家可以不妨重新多试几次看看。

成就/奖杯列表

名称	点数/杯种	解锁条件
及时行乐	白金	获得此奖杯外所有奖杯
后下手遭殃	100/金	剧情解锁
升天路上再祈祷	15/铜	剧情解锁
美丽新世界	15/铜	剧情解锁
鱼儿也得吃东西	15/铜	剧情解锁
人人都会把这当回事	15/铜	剧情解锁
我的名字是林肯克莱	15/铜	剧情解锁
为时已晚	15/铜	剧情解锁
可怜的混蛋	15/铜	剧情解锁
燃烧汽油弹	30/银	剧情解锁
绝对刺激	30/银	剧情解锁
事已至此	40/银	剧情解锁
必做之事	15/铜	剧情解锁
重温旧事	15/铜	剧情解锁
慌忙逃跑	15/铜	剧情解锁
我们是伙伴	15/铜	剧情解锁
遵命，老板	15/铜	解锁所有合伙人，剧情解锁
爱尔兰共和军从不求人	25/铜	完成所有伯克的支线任务
帮我个忙	25/铜	完成所有维托的支线任务
.45 在我手上	25/铜	完成所有卡珊德拉的支线任务
库存现金	10/铜	钱包与银行中的金钱共计达到150,000 美元
宝贝，你有钱了	10/铜	赚取500,000 美金
诈骗者	15/铜	从一个据点赚取最大化利润
花钱如流水	15/铜	花掉至少500,000 美元
大赢家	15/铜	从一位副手手上赚取10,000 美元
新老板	15/铜	招募16名据点头目
又是一天	15/铜	招募15名提供生意情报的线人
万无一失	15/铜	杀死所有据点头目
不能信任告密者	15/铜	杀死15名提供生意情报的线人
358订制	15/铜	驾车用120mph的速度持续行驶20秒
测试减震器	15/铜	驾车完成50米跳跃并安全着陆
新波尔多漂移者	15/铜	驾车漂移至少5秒
转的漂亮	15/铜	高速驾驶时转弯 180 度并且不撞到任何东西
破坏者	15/铜	完成10次载具破坏
连击专家	15/铜	用击倒杀死 300 名敌人
嘘	15/铜	对敌人使用 100 次暗杀
关上的匣子	15/铜	完成50次野蛮击杀
折服他们	15/铜	杀死所有打手以彻底削弱一个据点
我进去了!	15/铜	不杀死任何打手的情况下突袭一个据点
标准交流	15/铜	剧情解锁
加入绿色贝雷帽5分队	15/铜	5秒内完成5次爆头
愿你胃口好!	15/铜	丢一具尸体喂鳄鱼
下次游快点	15/铜	被鳄鱼吃掉
传递信息	15/铜	连续进行 3 次及以上野蛮击杀
代码 112	15/铜	偷一辆警车
保险事故	15/铜	被警察追超过2分钟后逃脱
爆炒	15/铜	使10名敌人被自己的汽油弹杀死
好时光	30/银	剧情解锁
和古巴的牵连	15/铜	剧情解锁
战争开始	15/铜	把雷米·杜瓦尔烧死在十字架上
新墨西哥的耶稣会	15/铜	剧情解锁
未能预见	15/铜	踢开门后2秒内杀死一名敌人
共同进退	15/铜	确保所有副手存活，直到任务“事已至此”
只有你和我	15/铜	确保只有一位副手存活，直到任务“事已至此”
信任	15/铜	1位副手达到忠诚阶段
家	15/铜	3个副手都达到忠诚阶段

文 果汁　美编 Juxi





本作为《怪物猎人》系列”首次挑战RPG领域的衍生作。清新的卡通风格渲染、熟悉的音效与怪物让系列老玩家会心一笑。下面为各位读者带来本作的系统解说以及流程攻略。碍于篇幅限制，部分详细资料无法列出，更多详情请关注《掌机王 Plus4》的攻略透解部分。

攻略透解 GUIDE THROUGH

怪物猎人 物语	Capcom	角色扮演
3DS モンスターハンター ストーリーズ		日版
2016年10月8日	本地1人、在线1~2人	对应年龄：全年龄
售价为6264日元		

基本操作

键位	功能
左滑杆	移动/选择项目
十字键	移动镜头/选择项目
L	镜头左回转
R	镜头右回转
A	确认/采集/执行骑乘技能
B	取消/下蹲、站立/执行骑乘技能
Y	呼出随从怪物/骑乘、落下/长押时同时执行呼出与骑乘动作/使用羁绊技
X	主菜单/战斗加速

系统详解

主界面



①主线目标。

②イノリの壶发动的加成效果。

③当前怪物蛋数量/最大携带数。

④随从怪物的名字、HP情报。

⑤当前生命点状况。

⑥主人公的名字、HP情报。

アイテム：确认、使用当前持有的道具。

调合：调合道具。

装备：变更主人公的装备与护石。

バトルポーチ：战斗口袋，选择战斗中使用的道具。

あらすじ：确认故事梗概。

サブクエスト：确认接受中或是已完成的支线任务。

ステータス：确认队伍的能力值。

モンスター图鉴：确认野生怪物或随从怪物的情报。

ライターカード：确认或编辑自己的骑手卡片。

オプション：调整游戏的各种设置。

ライターノート：确认游戏教程。

ゲームを终了する：返回标题画面。

战斗相关

战斗界面



①选择随从怪物的技能。

②选择攻击目标和攻击类型。

③使用技能。

④更换随从怪物。

⑤使用道具

⑥逃跑。

⑦羁绊槽，蓄满后能进行骑乘或使用羁绊技。

三种攻击类型

在本作中，无论是敌我方的普通攻击都分为三种类型，分别为红色的力量（パワ－），蓝色的速度(スピ－ド)和绿色的技巧(テクニック)。三种攻击类型互相克制，具体克制关系可以在战斗中随时参考右图。骑手或随从怪物的部分技能也划分进三种类型里，但显示为黄色的技能则是无属性，没有任何克制关系存在。简单来说，本作的普通攻击包含部分技能的对弈就是猜拳战斗，只要熟知对手的出招倾向就能在正面对决中占很大优势。下面来介绍一下从攻击类型中衍生的战斗方式。



● 正面对决（真つ向胜负）

当攻击目标的攻击对象也是攻击者本人（A→B，B→A），并且均使用三种属性之一的攻击时，就会触发正面对决。正面对决遵循三种类型的克制关系，比如说攻击者使用力量攻击，目标使用技巧攻击时，那么攻击者就会在本场正面对决中胜出。正面对决无论胜负，两者都会受到伤害，但胜出者受到的伤害减少，给予的伤害增加，并大量增加羁绊槽。如果对象在正面对决中连续 3 次战败的话，就会进入倒地状态，此时受到的攻击都会变成会心一击，如果是敌方怪物进入倒地状态的话，攻击它还能获得掉落物。



● 双重夹击（ダブルアクション）

如果骑手和随从怪物使用同一种类型的攻击去攻击同一目标，并克制目标的攻击类型时，就会触发双重夹击。触发双重夹击后，攻击目标受到大伤害，并且行动直接无效，羁绊槽大量增加。在 1 对 1 的对决中，最理想的状况就是触发双重夹击，但要注意攻击双方都必须要使用普通攻击。如果随从怪物使用的是某类型的技能，那么即使骑手使用同一类型的攻击也不能触发双重夹击。



◆ 战斗中的特殊状况 ◆

本作在战斗中会随机触发特殊的 QTE，这种情况被称为“特殊状况”。根据敌人的类型不同，QTE 内容也会不同，分为以下三种类型。

力量对决（力比べ）：在限制时间里进行 A 键连打，让我方的蓝色槽压过敌方的红色槽就能胜利。胜利后给予敌方伤害，并增加羁绊槽。

飞行对决：随从怪物和敌方均拥有骑乘技能“飞行”时概率触发，在限制时间内交替连打 L、R 键，让我方的蓝色槽压过敌方的红色槽就能胜利。胜利后给予敌方伤害，并增加羁绊槽。此特殊状况有一定诀窍，L、R 键交替连打的速度不要过快。

吐息对决（ブレス对决）：随从怪物和敌方均拥有吐息系技能时概率触发，在限制时间内转动左摇杆，让我方的蓝色槽压过敌方的红色槽就能胜利。胜利后给予敌方伤害，并增加羁绊槽。



◆ 羁绊槽 ◆

故事中存在骑手与怪物之间的“羁绊”，而羁绊槽正是这份羁绊在游戏中的体现。要使用技能或进行骑乘都需要消耗羁绊值，羁绊值在每回合战斗中都会增加，但如果在正面对决中胜出、触发双重夹击、在特殊状况中胜出就能大幅增加羁绊值，对随从怪物使用道具也能增加相应的羁绊值。

骑乘与羁绊技：在战斗中，当羁绊槽蓄满时，玩家就能按 Y 键进行骑乘（ライド オン）。骑上随从怪物后虽然无法使用道具或技能，但 HP 会回复，攻击力和防御力都会上升，免疫异常状态，并能使用强力的羁绊技。最重要的是骑乘后玩家能自由进行三种类型的攻击，熟知敌方的攻击倾向后就能更轻松地打赢正面对决。骑乘后每赢一次正面对决，羁绊技的等级就会上升，等级越高羁绊技的威力也就越高，最高达 Lv3。相反，要是在正面对决中多次落败，骑手就会被强行解除骑乘状态，HP 归 0 时同样。

◆ 生命点 ◆

和本篇中猎人拥有 3 次讨伐机会一样，本作战斗也拥有复活机制。骑手或随从怪物在 HP 归 0 时不会直接战败，而是消耗上屏幕下方中央的生命点。玩家最多拥有 3 个生命点，一场战斗中把 3 个生命点全部消耗完才算战败。生命点在战斗结束后不会自动补充，需要返回自宅（マイハウス）休息或是使用道具“气合のカタマリ”才能回复。

◆ 武具 ◆

即武器与防具，这两者可以在武具屋购买或生产获得（流程开启），在主菜单可以自由变更装备，在自宅里可以更改装备的颜色。武具的强化机制和《怪物猎人 ×》相同，均是以素材点数升级强化。装备上和当前搭档的随从怪物相同的武具时（比如战斗随从怪物是狱狼龙，骑手装备狱狼龙装），就会产生特殊效果，该随从怪物使用技能时消耗的羁绊值减少。

护石：和本篇相同，护石带有各种各样的被动技能，能够进一步强化骑手的能力值。护石能够在地图上的采掘点获得。

武器连段：本作仅收录四大类武器，分别是大剑、片手剑、锤子和狩猎笛。而这些武器都具有各自的连段，连段即是通过力量、技巧、速度攻击的不同组合而形成的大威力攻击，比如锤子在连续使用 3 次力量攻击后就可触发武器连段，第三锤的威力要比之前大得多。武器的技能书需要通过完成各地人们的委托来获取。下表简单介绍一下四大武器以及连段的触发方式。

● 大剑

注重攻击的重型武器，最大的特点就是拥有各种属性的全体攻击，清理杂兵时相当有用。

连段：①力量→力量→技巧；②技巧→技巧→速度；③速度→速度→力量

● 片手剑

具备主动防御技能，是最为安定的武器。由于后期的敌人不仅具有高攻击力，还拥有 1 回合 2 动的特性，因此防御力偏低的骑手很可能会被一击秒杀，防御技能在后期经常能起到保命的作用。除防御以外，针对各个怪物种族的特攻系技能也能在一定程度上弥补输出不足的缺点。

连段：①速度→速度→速度；②速度→技巧→力量；③速度→力量→技巧

● 锤子

攻击力最高的武器，有各种大威力的单体攻击技能，还有牺牲防御提升全体攻击力的技能。

连段：①力量→力量→力量；②力量→速度→技巧；③力量→技巧→速度

● 狩猎笛

辅助型武器，根据武器不同，能使用各种 Buff 系技能，本身攻击力也不算低。狩猎笛的连段还带有旋律效果，在触发连段伤害的同时也能强化我方。

连段：①技巧→技巧；②技巧→速度→力量

◆ 道具 ◆

在本作中，场景内使用的道具和战斗中使用的道具并非完全相同。战斗使用的道具收容在专门的战斗口袋（バトルポ－チ）中，想在战斗中使用道具，要事先开启主菜单把目标道具放入战斗口袋里。战斗口袋只有 10 格位置，换而言之每次战斗只能携带 10 种道具，并且数量有所限制，战斗结束后数量才会从仓库里补充。因此每场战斗要携带什么道具，需要玩家慎重思考。

◆ 调合 ◆

和本篇相同，本作能通过调合，使用场景里的各种素材调合出各种实用道具。调合所需素材已在游戏中的调合配方里列出，这里不再阐明，下表列出调合配方（调合书）的获得方法。

注：调合羁绊珠的配方“传承法”位于各地的宝箱内，位置可参考流程攻略部分的“场景宝箱”一表，此处不再列出。

●调合书取得方法

调合书名称	可调合道具	取得方法
旅の始まりセット	回复药、生肉寿司	故事流程取得
ライダ–のメモ	ペイントボ–ル、けむり玉	故事流程取得
グレ–トな回复药	回复药グレ–ト	完成“【依赖】砂漠の果实”，委托对象是シャク–ド的旅の商人
治疗の手引き・上	解毒药、マヒ治し药、热血サプリ	完成“【依赖】フラチなチョウサ”，委托对象是ハンタ–ズギルド的メル
治疗の手引き・中	元气ドリンコ、目药	完成“【依赖】万能マカライト”，委托对象是フルクライトジオ村的うっかり者のハンタ–
治疗の手引き・下	やけど药、爆破落とし洗剂	完成“【依赖】龙を杀す实”，委托对象是フルクライトジオ村的お人よしのハンタ–
ホットな健康法	ホットミスト	完成“【依赖】健康の秘诀”，委托对象是ギルデカラン的优しいおじいさん
ク–ルな健康法	ク–ラ–ミスト	完成“【依赖】闪き刺激クイズ！”，委托对象是アルブラクス村的留守番アイル–
广域回复の基础	回复の粉	完成“【依赖】不稳な赤い影”，委托对象是ハンタ–ズギルド的マフィ
广域回复の应用	生命の粉尘	完成“【依赖】毒々パニック”，委托对象是クプ二村的こわがりなアイル–
广域回复の极意	生命の大粉尘	完成“【上位依赖】无间の狱狼龙”，委托对象是ハンタ–ズギルド的シモ–ヌ队长
气合のカタマリ	气合のカタマリ	完成“【依赖】ひんやり冰结晶”，委托对象是タルジュの秘汤的温泉好きのハンタ–
狩りに生きる春号	鬼人药、硬化药、俊足药	完成“【依赖】ねじれた黑き恶魔”，委托对象是アルブラクス村的へなちょこハンタ–
狩りに生きる夏号	高级砥石、活力剂	完成“【依赖】怒りのタックル”，委托对象是クプ二村的タフなアイル–
狩りに生きる秋号	秘药	完成“【依赖】别格の绿毛兽”，委托对象是ハンタ–ズギルド的すご腕ハンタ–
狩りに生きる冬号	いにしえの秘药	完成“【上位依赖】新たな试练3”，委托对象是ハクム村的ダン先辈
火药师の教え	大タル爆弹、音爆弹、闪光玉	完成“【依赖】危险なタックル”，委托对象是シャク–ド的旅の商人
トラップの美学	落とし穴、シビレ罠、マスイ罠	完成“【依赖】书士队队长の过去”，委托对象是ハンタ–ズギルド的シモ–ヌ队长
暗杀仕事人	毒投げナイフ、マヒ投げナイフ、眠り投げナイフ	完成“【依赖】ウロコトルの讨伐”，委托对象是フルクライトジオ村的お人よしのハンタ–
ワクワクお料理书	リュウノラ–メン、サシミの活け造り	完成“【依赖】タマゴはまあるい”，委托对象是ハクム村的心配性のライダ–
スクスクお料理书	キノコハチノコ煮、タン盐トマト	完成“【依赖】猛烈なる矢尻たち”，委托对象是タルジュの秘汤的腰痛もちのハンタ–
ドキドキお料理书	マグロ岩盐烧き、スパイシ–团子	完成“【依赖】水兽の研究”，委托对象是フルクライトジオ的观察好きな男の子
モリモリお料理书	石烧きウオ、冰结晶キノコ	完成“【依赖】影の盾役者”，委托对象是フルクライトジオ的内气なハンタ–
ガツガツお料理书	クイ–ンパエリア、キング风ステ–キ	完成“【依赖】动かざる者”，委托对象是リヴェルトの家的世话烧きアイル–

◆ 异常状态 ◆

名称	日文名	效果
麻痹	マヒ	一定几率行动不能，持续数回合
毒	毒	每回合损伤HP，持续数回合
烧伤	やけど	每回合损伤HP，持续数回合
睡眠	睡眠	行动不能，一定几率或被攻击时苏醒
过热	暑さサボり	火山场景特有的异常状态，一定几率行动不能
过冷	寒さサボり	冰雪场景特有的异常状态，一定几率行动不能
盲目	目溃し	命中率下降，持续数回合
爆破	爆破やられ	数回合后承受固定伤害
特技封印	特技封じ	不能使用技能，持续数回合

培育相关 »

◆ 怪物蛋 ◆

本作的卖点就是能和本篇的各种怪物搭档，让它们成为随从怪物（オトモン）。要获得随从怪物只能通过孵蛋的方式，在地图场景各处都会随机出现怪物的巢穴（モンスタ－の巢），从最深处タマゴのありか可以挖到怪物蛋。虽然巢穴里能多次挖蛋，但1个巢穴里最终能带出去的只有1个蛋，所以想要挖到好的蛋通常需要多挖几次，根据ナビル－给予的信息来判断蛋的质量。挖到蛋后返回据点的厩舍就可以孵化啦！孵化怪物蛋时敲击触摸屏或连打A键可以随机提升孵化怪物的能力值。下面来介绍一下蛋的属性，方便玩家判断怪物蛋的品质。



●怪物蛋属性值

一般普通的怪物巢穴里挖不到素质好的蛋，要进入怪物的珍稀巢穴（巢穴显示金色）才有高几率挖到好的怪物蛋以及亚种怪物。

蛋纹（模様）：决定怪物的种族。

颜色：决定怪物的种类。

重量（重さ）：决定怪物蛋拥有的遗传孔和因子数量，越重的蛋孔和因子也越多。因此挖蛋的优先顺序应该是：**とてもおもい＞おもい＞ちょっぴりおもい＞ふつう＞ちょっぴり轻い＞轻い＞とても轻い**。

气味（ニオイ）：决定怪物蛋遗传因子的质量，味道越大的蛋因子质量越高。因此挖蛋的优先顺序应该是：**スゴくニオイ＞いいニオイ＞すこしニオう＞ニオイのある＞ニオイがしなくて**



●蛋纹对应种族

蛋纹	对应种族	蛋纹	对应种族	蛋纹	对应种族
	草食种		兽龙种		海龙种
	牙兽种		鋏角种		牙龙种
	鸟龙种		两生种		古龙种
	飞龙种		鱼龙种		

●各地图出现的怪物蛋

注：此处列出的是包含通关后的流程，珍稀度高的怪物蛋在通关前或是经过一定流程前是挖不到的；为方便对比游戏原文，此处不列出怪物的中文名；*代表必须在一周目通关后才会出现的怪物蛋。

ボルデの丘：アプトノス、アオアシラ、イャンクック、イャンクック亚种、ドスランポス、ナルガクルガ、バサルモス亚种、リオレウス亚种、*セルレギオス。

ダルジュ雪原：ウルクスス、ザボアザギル、フルフル、フルフル亚种、ドスファンゴ、ティガレックス。

モンソ－ネ平原：クルペッコ、ネルスキュラ、ロアルドロス、リオレイア亚种、ボルボロス、ドスゲネポス、ナルガクルガ亚种、ジンオウガ、ベリオロス亚种、*キリン、ゲリョス、ババコンガ。

クパ砂漠：アプケロス、ポポ、ボルボロス、ドスゲネポス、ドスガレオス、ディアブロス、ディアブロス亚种、ネルスキュラ亚种、リオレイア、*モノブロス。

ドヴァン火山：ドスイ－オス、ウラガンキン、バサルモス、グラビモス、ティガレックス亚种。

にくきゅうビ－チ：ドスジャギィ、ケチャワチャ、ロアルドロス亚种、ラギアクルス、ラギアクルス亚种。

セリオン山：ドスバギィ、ベリオロス、ボルボロス亚种、イビルジョ－、ブラキディオス、ジンオウガ亚种。

● 麒麟、千刃龙、一角龙获得方法

此处介绍的为一周目通关后才能获得的随从怪物，金、银火龙的获得方法在流程攻略后。

麒麟（キリン）：一周目通关，前往モンソ－ネ平原的コベニ－区域挖古龙种蛋纹的怪物蛋。仅出现在怪物珍稀巢内。

千刃龙（セルレギオス）：一周目通关，接下オムナ村长的任务“【依赖】天升る苍き炎”；完成后从ダン先辈处接下任务“【依赖】新たな试练 1”；完成后从ダン先辈处接下任务“【上位依赖】新たな试练 2 ~ 4”，完成这三个任务后千刃龙的怪物蛋就能在ボルデの丘挖到。

一角龙（モノブロス）：一周目通关，接下ノルム村长的任务“【上位依赖】二度目の悲剧”；完成后接下ノルム村长的任务“【上位依赖】サンドタイム”。完成这两个任务后一角龙的怪物蛋就能在クバ砂漠挖到。

● 精准获取怪物蛋的方式・怪物归巢

一般来说随从怪物都通过挖怪物蛋随机获得，这样玩家就会烦恼不一定能挖到自己想要的怪物，但如果触发归巢的话，就可以精准获取目标的怪物蛋了。所谓归巢是指讨伐怪物后，怪物有一定几率返回自己的巢穴，下屏幕会有绿色标记显示归巢怪物的巢穴，前往这个巢穴的话就能挖到归巢怪物的怪物蛋，以此获得想要的随从怪物。每种怪物都有其提升归巢率的讨伐方式，比如狱狼龙的是让其陷入视觉模糊的异常状态下讨伐，就能提升其归巢率。除怪物有个别方式外，通用的还有使用染色球（ペイントボ－ル），在怪物血量低下时对其投掷，无论什么怪物都会提升归巢率。除此之外，装备雌火龙、金火龙装也可以提升怪物的归巢率。



◆ 羁绊遗传因子（绊遗传子）◆

每只随从怪物都有一个九宫格形式的羁绊遗传孔，孔里埋有羁绊遗传因子。每个遗传因子都具有能力值加成的功效以及独特的主、被动技能，通过传承仪式可以把一个随从怪物的遗传因子转移到另一个随从怪物身上，从而让它习得原本无法学到的技能。

● 宾果加成（ビンゴボ－ナス）

育成里最有学问、也是最需要刷刷刷的一个系统。特定颜色和种类的遗传因子连在一起的时候，就会触发 Bingo 效果，也就是宾果加成，这种加成会进一步增强随从怪物的能力值或技能威力。同样颜色的宾果加成为属性威力加成（惟独无属性宾果是速度加成）；同样图标的宾果加成是三种攻击类型的加成。但要注意同一只随从怪物，同样的宾果加成只能触发一次，比如九宫格里填满紫色的龙属性遗传因子，看起来是触发了很多条龙属性的宾果加成，但实际上系统只会计算 1 条宾果加成。因此同样的宾果加成，1 只怪物只需要 1 种即可。

除此之外，遗传因子的加成效果也不会重复，比如 1 只随从怪物拥有复数的“筋力【大】”遗传因子，那么只会触发 1 个筋力【大】的效果。如果拥有筋力【大】、【中】、【小】3 个因子，那么只会触发威力最大的效果。



● 传承仪式（传承の仪）

流程到开启传承仪式后，就能在厩舍自由举行仪式。传承仪式可以将一个随从怪物的遗传因子转移到另一个随从怪物身上，其目的是使一个随从怪物能获得更多丰富多样的加成效果及技能辅助，也是培育完美怪物的一个必经途径。除了让怪物之间进行仪式外，玩家还可以使用传承道具（传承アイテム）给随从怪物打开遗传孔或是镶上羁绊珠，让玩家能够更轻松地完成宾果搭配。

◆ 骑乘技能 ◆

骑乘是本作的一大特色，所有随从怪物均能骑乘，并且都有着相应的骑乘技能。骑乘技能分为以下几种。

跳跃（ジャンプ）：能原地进行小跳跃，在固定的跳跃平台上按 A 键可飞跃到另一边。

探知：按 B 键可以探测周围，根据怪物不同探测的种类也不同，探测出来的情报会显示在小地图上。如果一个队伍有多种探测类型，那么探测时效果全部触发。

碎岩（岩碎き）：铁拳制裁！按 A 键可破坏场景上的特殊岩石。

突进：野蛮冲撞。按 B 键即可发动，放着不管也会继续前进，惟一的缺点是转弯比较困难。

咆哮：按 B 键发动，发出很大的声音威吓弱小势力，驱散弱小怪物。但遇到黑恶势力的强大怪物时反而会被吸引过来。

水上移动：可以在水中游泳，需从浅滩下水。

呼唤（呼び寄せ）：按 B 键发动，可以原地触发战斗，想要和场景强敌交战时十分实用。

攀藤（ツタ登り）：可以攀爬场景中的树藤。

地中移动：在场景特定的坑里挖坑潜去另外一边。

熔岩移动（マグマ移动）：可以在熔岩上自由移动。

飞行：按 B 键一飞冲天，按 Y 键可以确认下面的状况，再次按 B 键降落。但只有在开阔的场景才能使用。

隐密移动：按 B 键进入潜行状态，效果时间中可以不被其他怪物察觉，暗中观察状况。但是已经被发现后再使用时无效。

其他要素

◆ 祈祷之壶（イノリの壶）◆

位于各据点内，只要对其供奉オフダ或是投钱，就能引发各种各样的奇迹（加成）。下面来介绍一下它的效果。

● オフダ的效果

名称	效果
特训のオフダ	获得经验值提升50%
发见のオフダ	珍稀怪物出现率提升80%
诞生のオフダ	珍稀巢穴出现率提升50%
幸运のオフダ	珍稀报酬取得率提升50%
丰作のオフダ	珍稀采集点出现率提升+50%

名称	效果
卖り时のオフダ	道具贩卖价格提升20%
买い时のオフダ	道具购买价格减少20%
怪力のオフダ	攻击伤害提升15%
忍耐のオフダ	受到的伤害减少15%
激运のオフダ	珍稀报酬取得率提升100%

● 投钱的效果

金额	效果
100z	获得经验值提升10%，持续10分钟
1000z	获得经验值提升15%，持续60分钟
10000z	获得经验值提升20%，攻击伤害提升15%，持续99分钟

◆ 对战竞技场（对战アリ－ナ）◆

随着流程推进，完成复兴アルブラクス村的任务后开启。竞技场里都是与骑手战斗，可以和 NPC 对战也可和其他玩家进行通信对战，还拥有淘汰赛一类的模式。

◆ 迷路的小猪（迷子のプ－ギ－）◆

本作中的一个收集要素，迷路的小猪分布于世界地图的各个角落，数量总计有 100 只。每救助 10 只小猪就能获得奖励，收集齐全还能获得特别的随从怪物。鉴于篇幅限制，此处无法列出 100 只小猪的位置，流程攻略里有列出部分小猪的位置，完整版资料请阅览《掌机王 Plus4》!



流程攻略



注：①本作流程没有分章节，为方便阅读，本攻略按照地图分章节；②流程显示的迷子のプーギー位置仅为当前流程可救助的プーギー。

序章

ひみつの小道：剧情后笔直前进，下屏幕的小地图有橙色标记指示主线方向，和正传一样，场景里有许多物品可以采集，靠近后按A键即可。搜刮完就可以前往深处触发剧情，举行仪式的时候就可以自创人物了。

ハクム村：自动返回村庄，三人因为私闯禁地一事遭到前辈的责难，接下来还要向村长报告。顺着橙色标记前往村长家，剧情后序章结束。

第一章 ボルデの丘

ハクム村：与面倒见**のいい**少女、**リリア**对话，接下来顺着标记前往“仪式**の**间”触发剧情，进入孵蛋教学，第一次孵蛋固定孵出蓝速龙王（**ドスランポス**）。和蓝速龙王建立羁绊后还得前往“**ボルデ**山**の洞窟**”接受考验，前往村庄入口和**ダン**先辈对话就能触发主线。不过在此之前可以先进入村庄门口附近的自宅（**マイハウス**）了解其功能，和自宅附近的邮便猫、通讯猫对话可开启邂逅通信和网络通信的功能。准备好后和**ダン**先辈对话获取骑手笔记（**ライダー**），接下来就能出村自由行动。

ボルデの丘：往标记处前进触发战斗教学，在撞上草食龙前可以先采集它面前的药草。进入战斗后根据教学选择力量攻击，草食龙的攻击倾向也是力量，所以下次攻击选择速度就能克制它。胜利后有提醒使用药草恢复HP，不过通常来说主人公此时应该耗不到10HP，所以省下药草直接往山丘上面走吧。接下来会遇到蓝速龙进行第二场战斗教学，选择技巧攻击就能轻松获胜，至此教学结束。按照标记前往**ボルデ**山**の洞窟**。

ボルデ山の洞窟：洞窟中央会有“迷子**のプーギー**”出现，这属于游戏里的一个收集要素，救助它后可以获取掉落道具。采集完素材后就可以前往“试练**の**间”，进入试炼之间深处触发剧情，在剧情点附近还有一只和水颜色相近的**プーギー**，别忘了回收。往回走一段距离触发BOSS战，胜利后自动返回村落。

BOSS 凶气の迅龙

流程第一场BOSS战。迅龙会使用全体攻击，属于多段伤害，但伤害不会太高。迅龙的主要攻击倾向是速度，使用技巧攻击迅速蓄好羁绊槽，积蓄后好根据教学选择“骑乘”指令。骑乘后继续选择技巧攻击，羁绊槽蓄到Lv3后就能使用羁绊技结束战斗。

ハクム村：和村长报告后村庄开启武具屋、杂货屋设施，武具屋现在能进行装备的贩售以及强化。和杂货屋附近的**リリア**对话能开启支线任务功能，前往任务板就能查看当前能接下的支线任务，目前能接★1的支线任务。和《怪物猎人×》相同，除了任务板上的任务以外，玩家还能从头上有蓝色感叹号标记的村民身上接到委托。委托能获得的报酬种类多样，其中还包含武器的技能，建议碰到相关委托时不要错过。

场景宝箱

宝箱位置	物品
ボルデの丘	投げナイフ×5
ボルデの丘	闪光玉
ボルデの丘	ビンの王冠
ライダーの修炼场	特训のオフダ
ボルデ山の洞窟	硬化药
试练の间	回复の粉

第二章 カクセの森

ハクム村：和**ダン**先辈对话，孵蛋的厩舍开启，前往**イノリのツボ**处可进行供奉或祈祷，用处可参考系统部分。现在玩家手上没有**オフダ**的话就进行祈祷便可，接下来前往大地图“**ボルデの**丘”寻找**ダン**先辈发现的怪物巢穴，骑乘系统也随之开启。来到怪物巢穴面前触发平台跳跃教学，站在平台上按A键就可以跳到巢穴前。直接进入深处的巢穴偷蛋，注意在骑乘状态下是不能拿蛋的。回收怪物蛋后出洞返回村庄，如果先前接下了委托“**タマゴの**神秘”，那就先去找委托人报告再前往厩舍孵化怪物蛋。孵化完怪物后与**ダン**先辈对话，接下来前往村长处，剧情后再次和**ダン**先辈对话获得“旅**の始まりセット**”，开启调合系统。打开主菜单调合出5个回复药后给**ダン**先辈看，再与村长对话，接下来的目标是前往**カクセの**森。



カクセの森：在**ボルデの**丘途中会遇到**リリア**。**カクセの**森入口附近有一只**プーギー**可救助，往深处前进触发BOSS战，胜利后自动返回村庄。

BOSS 大食の青熊兽

青熊兽以力量攻击为主，因此随从怪物推荐以速度攻击为主的，比如最初的搭档蓝速龙王。待青熊兽倒地一次后它会偶尔使用技巧攻击，最安全的做法就是使用力量攻击便不会被它克制。青熊兽还会使用蜂蜜来给自己补血，不过大抵跟不上我方的输出力度，总体保持全力输出的节奏去战斗就能快速胜利。

カクセの森：剧情后为了追上**シュヴァル**再次前往森林，进入森林前可以自由行动，不妨清一下支线任务。进入森林后跟着橙色标记走就能触发BOSS战，胜利后自动返回村庄并获得“**モンスター**图鉴”。

BOSS ドスイ-オス

红速龙王以速度攻击为主，偶尔会使用力量攻击。招牌的毒液技能可让我方陷入中毒状态，但是进入骑乘状态后就能抵御中毒，因此骑上去后就不用急着使用羁绊技，待蓄到Lv3再使用为好。

场景宝箱

宝箱位置	物品
カクセの森入口附近	マヒ投げナイフ×2
カクセの森	气合のカタマリ

第三章 禁足地

ハクム村：和**ダン**先辈对话进入对人战的教学，和怪物不同，骑手与其随从怪物需要总计击倒3次才能算胜利，上屏幕上方显示的生命点正是他们的复活次数。教学战难度不高，胜利后本地对战和网络通信对战开启，并获得“耐火小の护石”、“回复药×10”。正好下一个任务的对手是大怪鸟，马上把耐火护石装备上吧。整备好后出大地图前往废炭矿。

ボルデの丘：在废炭矿前遭遇**ネコタク**的司机，对话后前往**ボルデ**山の洞窟附近就能遇到目标大怪鸟，靠近后触发BOSS战。

BOSS 历战の怪鸟

本战正式出现部位破坏的概念，即使攻击BOSS的部位也能对本体造成伤害，并且破坏部位后BOSS的全体攻击就不能使用了，因此先瞄准大怪鸟的头部进攻吧！大怪鸟的攻击倾向是技巧与速度，以技巧攻击为主。虽然大怪鸟偶尔会使用速度攻击，但不影响我方用力量主攻的节奏。

イャンクックの巣：胜利后大怪鸟会归巢，并出现归巢教程。按照橙色标记前进就能发现其巢穴，来到深处就能发现负伤的大怪鸟，此时进入第二次战斗。胜利后获得“**ネコタク**の车轮”，把蛋摸走后就可以离开了。

BOSS 历战の怪鸟

本次战斗没有部位可以破坏，战斗诀窍和上一场差不多。在正面交战中多次获胜把大怪鸟打至倒地后，使用羁绊技拿下胜利吧。

ボルデの丘：返回**ネコタク**司机处，司机感谢主人公帮它取回车轮并开启**ネコタクスタンド**（传送点）功能。从此以后在大地图中遇到橙色伞就可以利用猫车返回村庄了，同时也能存档。返回村庄后分别和**ダン**先辈、村长、**お**气乐**な**青年对话，接下来的目的地是**カクセ**の森深处的禁足地。



禁足地：往**カクセ**の森深处前进，来到开阔的瀑布地图后前往地图左侧可以发现一个小洞，在解除骑乘状态后可以钻进去进入**アイル－の**集落，这里有**ネコタクスタンド**供存档，也可以和旁边的艾鲁猫对话回复队伍HP。来到禁足地前可以发现左侧有一只**プ－ギ－**，进入禁足地后靠近黑色石头触发BOSS战。胜利后羁绊石珍稀度开启至3，继续往深处前进，剧情过后本章结束。

BOSS 凶气の迅龙

开场积蓄不了羁绊槽，瞄准迅龙的头部进行攻击，迅龙在头部被破坏前以速度攻击为主，我方挑选以技巧攻击为主的随从怪物。待迅龙头部被破坏后就可以积蓄羁绊槽了，迅龙也很快就会进入愤怒状态，并且会使用力量攻击。不过几率较小，我方依然以技巧攻击为主。

场景宝箱

宝箱位置	物品
カクセの森	けむりの玉×2
カクセの森（アイル－の集落）	双眼镜×5
カクセの森	回复の粉×2
カクセの森	ネコタクチケット
禁足地（绊原石附近）	体力の成长药

第四章 ダルジュ雪原

ダルジュ雪原：开场获得“旅立**ちのお**守**り**”，往前走一段路进入地图左侧的角落会发现宝箱和**プ－ギ－**，注意一定要先救助这里的**プ－ギ－**，因为救助后能捡到的“**ホットミスト**”在接下来的洞窟中非常有用。按照橙色路标前进进入**エット**－洞窟。

エット－洞窟：在入口附近的东北侧角落里可以救助**プ－ギ－**，前往深处靠近冰牙龙触发剧情。接下来往回走一段距离触发BOSS战。

BOSS ウルクスス

开战前一定要先使用ホットミスト，不然会多次陷入行动不能的状态。白兔兽的HP较多，以速度攻击为主，但偶尔也会使用力量攻击。白兔兽的攻击顺序大致为速度攻击→雪飞ばし→力量攻击这样循环，也有可能不使用力量攻击。如果身上带有音爆弹的话可以对其使用，和正传一样，白兔兽吃了音爆弹后会倒下的。

ダルジュ雪原：胜利后出洞跟着冰牙龙走，途中会遭遇两场**スクアギル**战，**スクアギル**的普通攻击以技巧为主，不过使用技能的场合比较多。进入山小屋后触发剧情，在**アユリア**旁边有一只**プ－ギ－**，山小屋这个区域功能齐全，还安排有自宅，要整理装备和孵蛋就不必回村了。武具屋此时也会追加新装备，有需要的话可以更换，如果此时队伍里没有“跳跃”技能的随从怪物就要换上来。

往瀑布的方向前进，途中会有**ネコタクスタンド**，利用跳跃技能飞越平台，在雪山草的剧情点前有一只**プ－ギ－**。接近雪山草后触发BOSS战，胜利后返回山小屋触发剧情，接下来的目的地是**タルジュの**秘汤，出发前可前往下图所示位置救助3只**プ－ギ－**，其中地图西侧的**プ－ギ－**需要携带会游泳的随从怪物才能找到，地图南侧的需要携带会攀藤的随从怪物才能找到。







BOSS ザボアザギル

怪鲛以技巧攻击为主，攻击顺序多为技巧→速度→**アイスア－マ－**。BOSS使用速度攻击的频率要比之前的BOSS高，战斗时不要一直使用力量攻击。BOSS攻击力颇高，血线降到一定程度时需要及时使用道具恢复，尤其是**アイスア－マ－**后使用的全体攻击十分疼，队伍两人都要保持40以上的血量才不会被一波打死。

タルジュの秘汤：在**ダルジュ**雪原途中会触发BOSS战。胜利后进入**タルジュの**秘汤深处，会遇到玩家们熟悉的猎人团队。分别与他们对话后开启★2的支线任务，在温泉附近有两只**プ－ギ－**可以救助，分别位于温泉的下方与左侧。与**アユリア**对话后返回山小屋。

BOSS 悪童の大猪

大野猪王以力量攻击为主，其次还会使用技巧攻击。攻击顺序多为力量→技巧，而且直接交替使用的次数比较多，我方也要注意转换攻击方式。BOSS使用"力溜め"后会使出力量型的"根性タックル"，其伤害达90上下，在它蓄力后一定要回复好状态。

タルジュ雪原：山小屋内触发剧情，获得"**ペイントボ-ルの调合レシピ**"。接下来要获得一只白兔兽（**ウルクスス**）给**なぞなぞジイサン**看，白兔兽出没在雪原地图的右下角（**エット-洞窟**附近），在战斗前先准备好道具"音爆弹"和"**ペイントボ-ル**"放入战斗口袋里。音爆弹能使白兔兽倒地，它在倒地的状态下被打倒会增加归巢的几率，而**ペイントボ-ル**本身就能增加怪物的归巢几率，一旦白兔兽归巢就可以前往它的巢穴偷蛋，摸到左图纹路的怪物蛋就是白兔兽了，如果没有触发归巢的话就进出一下洞窟刷新白兔兽。孵化出白兔兽后将其放入队伍里，与**なぞなぞジイサン**对话便开始进行传承仪式（传承の仪）的教学。

教学结束后获得"耐寒の护石"，获得传承仪式的力量后就能去挑战**エット-洞窟**的夫鲁夫鲁了，笔者推荐此时可去武具屋购买片手剑"**ボ-ンククリ**"，里面附带的技能"飞龙种**キラ-**"对接下来的BOSS战很有帮助。

エット-洞窟：往深处前进，**アユリア**会帮主人公开路。下一个区域的地图下侧可进入**アイル-の**集落，可以开启传送点和回复HP。接下来的区域里总共有三只**プ-ギ-**可以救助，分别位于下图位置。注意其中一只**プ-ギ**所在的位置，需要携带拥有"碎岩"技能的随从怪物才可开通道路到达，青熊兽和大怪鸟均可。来到出口附近触发BOSS战。胜利后来到新地图，本章结束。







BOSS 幻惑のフルフル

夫鲁夫鲁的HP很厚，弱火属性，攻击倾向是技巧，攻击频率从高到低是技巧、力量和豪雷**ブレス**。先瞄准头部攻击，待部位破坏后BOSS就不能使用咆哮了。BOSS进入愤怒状态后攻击力会提升，如果它盯着骑手打的话那基本每回合都要回复一次。如果先前准备了带"飞龙种**キラ-**"技能的片手剑，那么战斗就会轻松不少。

场景宝箱

宝箱位置	物品
ダルジュ雪原	音爆弹×2
ダルジュ雪原	ネコタクチケット
エット-洞窟	落とし穴
エット-洞窟	ホットミスト×5
エット-洞窟	ホットミスト×5
ダルジュ雪原	ビンの王冠
ダルジュ雪原（雪山草附近）	耐痹の护石
ダルジュ雪原（东南侧的洞窟，需要会游泳的随从怪物才能进入）	遗传石【水】×3

宝箱位置	物品
ダルジュ雪原（西侧，需要会游泳的随从怪物）	硬化の成长药
ダルジュ雪原（中央，需要会游泳的随从怪物）	耐冰の小珠
エット-洞窟（アイル-の集落）	耐雷の小珠
エット-洞窟	硬化药×2
エット-洞窟	白带の传承法
エット-洞窟	硬化の成长药
エット-洞窟	流水の小珠

第五章 モンソ-ネ平原

ギルデカラン：往城市前进途中可以看到一只睡着的樱火龙，当然现在是惹不起的。进入大都市**ギルデカラン**后触发剧情，然后前往**ハンタ-ズギルド**，途中也会触发剧情。见过公会长后★3难度的支线任务解锁，武具屋也可以使用怪物素材生产装备了，如果玩家有继承《怪物猎人×》的数据，那么此时就可以去武具屋接下斩龙片手剑的生产任务，这把片手剑相当实用，推荐尽早造出来。接下来的目的是见一名猎人，在那之前可以先逛逛城镇，城镇里藏着5只**プ-ギ-**，分别位于**ハンタ-ズギルド**公会长的附近、港口的船上、船的北侧、市场深处的大钟下面、书士队厅舍内（流程后面才能进入）。前往**リヴェルト**的家后触发剧情，接下来要前往**モンソ-ネ平原**讨伐水兽。

モンソ-ネ平原：平原地图藏有4只**プ-ギ-**，分别藏在下图位置里。藏在大树洞里的小猪需要碎岩技能才能救助。来到水兽面前触发BOSS战。









BOSS 怒涛の水兽

水兽的攻击倾向是力量，弱点是火属性，攻击频率从高到低为力量、水びたし、技巧。基本上技巧攻击的使用次数较少，我方以速度攻击为主即可。特技"水びたし"能封印我方的特技，使用火属性特技的随从怪物要注意此招。水兽的HP降到一定程度便会使用压水吐息，不过威力不大。

ギルデカラン：击倒水兽后返回猎人公会，和公会长对话后追加新的支线任务。第二天接受**リヴェルト**的委托前往**バブタの**密林，在此之前可先完成追加的支线任务，市场附近的小路里有一只黑色的艾鲁猫，和它对话便能购买大**タル**爆弹、生命粉尘等实用道具。

パブダの密林：入口附近北侧的角落里有1只**プ-ギ-**，第二区域里毒怪鸟活动范围附近也有1只，此时如果有讨伐毒怪鸟的支线任务的话可以顺便攻击毒怪鸟。毒怪鸟弱火属性，以技巧攻击为主。毒怪鸟所在区域的南侧有**アイル-の**集落，可以进去恢复一下状态。到达目标点后触发BOSS战。

BOSS ネルスキュラ

目前流程较难的战斗，影蜘蛛弱火与雷属性，攻击倾向是技巧，随从怪物推荐使用フルフル亚种。给予BOSS一定伤害或骑手被打倒时就会插入剧情动画，然后战斗重新开始。BOSS最麻烦的就是“睡眠针”等能赋予我方异常状态的各种特技，不过均属于力量型的攻击，可以适当使用速度攻击压制。除了进入骑乘状态防止这些异常攻击外，让フルフル亚种使用雷属性特技或投掷マヒ投げナイフ可以让BOSS陷入麻痹状态，这样局势对我方就非常有利了。



モンソ－ネ平原：胜利后有一段剧情，然后接受**シモ－ヌ**队长的委托前往平原调查**クルペッコ**，靠近后触发BOSS战。胜利后发生剧情并回到城镇，别忘了此时救助在书士队厅舍内的**プ－ギ－**。再次返回平原，这次要往**クバ砂漠**前进，本章结束。

BOSS 大呼の彩鸟

彩鸟弱冰属性，攻击倾向是技巧。真正麻烦的是2回合左右彩鸟会叫来凶气の雌火龙，由于彩鸟会使用回复、提升攻击力等辅助技能，需要先迅速打倒它。雌火龙会使用毒攻击，在打倒彩鸟的途中要尽快进入骑乘状态防止我方中毒。打倒彩鸟后先瞄准雌火龙的头部攻击，雌火龙以速度攻击为主，虽然会使用猛毒攻击，但雌火龙的HP并不多，只要注意好回复并不难胜利。

场景宝箱

宝箱位置	物品
モンソ-ネ平原	体力の成长药
モンソ-ネ平原	大タル爆弹
モンソ-ネ平原	诞生のオフダ
モンソ-ネ平原	シビレ罠×3
パブダの密林	高级砥石×2
パブダの密林	怪力の成长药
パブダの密林（アイル-の集落）	诞生のオフダ
パブダの密林	硬化の成长药
パブダの密林	雷光の小珠×2

第六章 クバ砂漠

シャク－ド：进入**シャク－ド**后发生剧情，和**ノルム**村长对话，主人公需要调查两处出现流沙的原因，出门前别忘了救助基地西侧帐篷附近的**プ－ギ－**，在基地旁边的水池附近也有1只**プ－ギ－**。前往东侧进入**クバの岩窟**深处触发BOSS战，胜利后可以探索一下**クバの岩窟**的采集点，这里有许多珍稀的素材。岩窟里有2只**プ－ギ－**可救助，触发BOSS战的泥沼附近有1只，地图南侧被岩石阻挡的角落里有1只，需要碎岩技能开路。

BOSS ボルボロス

土砂龙的攻击倾向是速度，弱火属性，进入泥状态时属性弱点会改变为水属性。这是难度不大的一场战斗，因为BOSS的特技也是速度型，放心用技巧攻击应战便可。

クバ砂漠：前往西侧触发BOSS战。胜利后返回**シャク－ド**触发剧情，然后再次前往**クバ砂漠**。

BOSS ダイミョウザザミ

大名盾蟹的攻击倾向是技巧，弱点是火和雷属性。难度依然不大，要注意蓄力后BOSS多会使用力量攻击。当BOSS血量降到一定程度时就会采取防御姿势，此时进行普通攻击会受到反击，把羁绊技留到此阶段终结战斗就不用顾忌反击了。

クバ砂漠：来到**アルブラクス**村前触发BOSS战，记得开战前往战斗口袋里放入音爆弹。此次战斗是二连战。

BOSS 凶气の砂龙

砂龙王的攻击倾向是力量，弱点是冰属性，推荐使用怪鲛（ザボアザギル）作为随从怪物。BOSS较为麻烦的特技是“マヒカッタ－”，能让我方陷入麻痹状态，不过此特技也是力量型，因此我方放心使用速度攻击吧。BOSS的蓄力方式是潜入沙中，此时进行攻击会miss（羁绊技依然可以命中）。按照正传的办法，对其使用音爆弹就能让它弹起来！不仅如此，BOSS还会倒地3回合，是输出的绝佳机会。

BOSS 改造土砂龙

攻击倾向和弱点都和先前的土砂龙一样，不过改造版的会使用火属性攻击。进入骑乘状态免疫BOSS的异常状态攻击后就没什么难度了。

アルブラクス村：进入村庄深处便会触发BOSS战。开战前可以使用传承仪式让雌火龙继承冰属性的攻击技能，这样对付角龙便会轻松不少。胜利后羁绊石力量解放，剧情后就能够携带珍稀度4的随从怪物了。与村长对话，带上拥有碎岩技能的随从怪物破坏岩石，再和村长对话取得“乗り人の笛”，开启随从怪物探险队功能（**オトモン**探检队）。前往厩舍使用探险队功能，等待20分钟后回收探险队，并前往村长处对话。此时村子里挡路的石头已经全部清理掉了，可以前往东侧救助**プ－ギ－**。村长处有一个建造“对战**アリ－ナ**”的支线任务，只要收集15个铁矿石即可，趁早完成吧！复兴完村庄就可以前往入口处和**リリア**对话，本章结束。



BOSS 凶气の角龙

角龙的攻击倾向是力量，弱点是冰属性，攻击力较高。BOSS偶尔会使用技巧攻击，但因为特技也是力量型的，推荐主要使用速度攻击。破坏“尻尾”部位可以降低其速度，但它和凶气迅龙一样会使用力量共鸣限制我方的羁绊槽增长，还是先从头部下手吧。BOSS的血量下降到一定程度后会使用“溜めスティンガ－”潜入地面，和砂龙王同样，对其投掷音爆弹就能让它硬直3回合，在本作里怪物即使进入发怒状态还是能被这些道具影响的，放心使用吧。

场景宝箱

宝箱位置	物品
クバ砂漠	速の传承法
クバの岩窟（アイル-の集落）	鱼龙种の目觉め
クバ砂漠	ピンの王冠×2

第七章 ドヴァン火山

ギルデカラン：剧情完后不用急着离开猎人公会，公会长那边能接到报酬丰厚的委托任务，公会长也会开启"**ビンの**王冠"的纳品任务。前往王立书士队厅舍还能接到队长的委托任务，报酬丰厚还能取得陷阱的调合方法。前往街道橙色标记处触发剧情，接着前往港口，剧情后获得雄火龙以及飞行能力，可以通过沙漠飞往火山。获得飞行能力后就可以前往下图位置回收**プ－ギ**－。

フルクライトジオ：剧情后开启★4难度的支线任务，从此阶段开始敌人的强度会增加不少，需要强化一下装备与随从怪物。剧情获得的单眼雄火龙遗传洞是全开的，值得练到游戏终盘。前往废坑道与**ドミ－ル**对话，然后与**ナビル**－对话进入废坑道。进入废坑道后要使用道具"**ク－ラ－ミスト**"，不然战斗中会因为中暑而行动不能。

ドヴァン矿山：顺着标记前进，下电梯就能来到矿山。电梯附近有1只**プ－ギ－**，来到操车场区域西侧还有1只**プ－ギ**－，坐车来到其他区域继续前进，触发遇到助手剧情的地点附近有1只**プ－ギ**－。坐电梯来到火山，到博士面前触发剧情。按照橙色标记的指示前往操车场切换轨道的开关，然后就能乘车前往**アイル－の**集落，和矿石艾鲁猫对话后获得"火炎石"。直接使用集落的传送点返回火山入口处，靠近岩石触发BOSS战。

BOSS 改造爆锤龙

爆锤龙的HP相当多，攻击倾向是力量，弱点是水属性。特技"豪雷ブレス"的威力相当高，一旦破坏BOSS的头部就能封印这招。BOSS身边的火药岩要是被它自己破坏，那么爆炸伤害便会波及到我方，所以早期要使用全体攻击兼顾对火药岩和BOSS头部的输出。推荐使用的随从怪物是角龙亚种（ディアブロス亚种），其全体攻击技能虽然有倒地一回合的副作用，但只要等级达20级左右便能做到一招破坏火药岩。破坏掉头部后BOSS最高伤害的技能就是火药岩爆破了，火药岩每破坏一次，BOSS都会花一回合重新生成一个火药岩，所以骑手可保持一回合回复一回合输出的节奏稳步打倒BOSS。

マネルガ－研究所：打倒改造爆锤龙后正式进入火山地图，火山能采集到许多中级矿石素材，之前提到的《怪物猎人×》联动任务——斩龙的片手剑此时就能完成，火山入口南侧的平台上有1只**プ－ギ－**。按照标记来到火山口，继续前进一段路后触发剧情，进入研究所。研究所入口区域的蓝色装置旁边有1只**プ－ギ**－，下一个区域的入口附近也有1只。到达深处调查闪光点，掉进垃圾场后往出口前进触发剧情，为寻找其他号码改造猫进入绊石**ラボ**，途中触发BOSS战。

BOSS 改造熔岩兽

熔岩兽的攻击倾向是技巧，威力最高的攻击是特技"マヒブレス"。整体难度不大，注意准备一些能恢复麻痹状态的道具即可。



绊石ラボ：进入深处触发剧情，然后调查桌子上的闪光点，调查地面上的书本堆可以获得"肉球**スタンプ**"。前往标本**ル－ム**，调查右侧最深处的标本可以获得"**フルクライト**矿石"，进入房间内部调查大龙骨下面的闪光点获取钥匙，触发BOSS战。

BOSS 改造アプトノス

改造草食龙只会一心一意使用威力高的"炎ブレス"，除此之外就没别的特别之处。使用炎耐性的技能或保持回复节奏就能轻松获胜。

实验コロシアム：前往地图东南侧的实验**コロシアム**，调查进门后看到的右侧的牢房门获得"**みがわり**玉"，用钥匙打开标记处的牢房门。进入深处触发BOSS战。

BOSS 改造土砂龙

土砂龙的攻击倾向是速度，偶尔会使用力量攻击，弱火属性。和之前的打法差不多，但这次BOSS会使用更强力的技能，"**ハイメガ泥つぶて**"是全体攻击技能而且威力不小，推荐事前准备全体回复道具。

マグマの间：返回地图中央触发剧情，然后前往**マグマの**间触发BOSS战。此场是二连战，不过第二战不需要认真打。除回复道具外一定要带上"音爆弹"，两次战斗胜利后本章结束。

BOSS 凶气の改造炎戈龙

炎戈龙的攻击倾向是速度，弱龙属性。BOSS会使用共鸣技能限制我方羁绊槽增加，先破坏头部能解除共鸣。当BOSS发怒后一回合能行动两次，此阶段要维持一定的血线防止被秒杀。当BOSS使用"溜めスティンガ－"后就能使用音爆弹使其硬直3回合。

BOSS シュヴァル&リオレイア

此场战斗属于剧情战，经过几回合就会自动结束，在这期间避免力尽3次即可。

场景宝箱

宝箱位置	物品
クバ砂漠（火山入口附近的平台上，需飞行技能）	角种の目觉め
废坑道	耐焼の护石
废坑道	冰结の小珠×2
废坑道	生命の粉尘×3
ドヴァン矿山	水の传承法
ドヴァン矿山	遗传石【火】×3
ドヴァン矿山	みがわり玉×3
ドヴァン火山	ク－ラ－ミスト×10
ドヴァン矿山（アイル－の集落）	火の传承法
マネルガ－研究所	硬化の成长药
マネルガ－研究所	ビンの王冠×2
绊石ラボ（最深处）	龙の传承法
标本ル－ム	冰の传承法
标本ル－ム	遗传石【龙】×2

第八章 ザオバブ溪谷

フルクライトジオ村：开场解锁珍稀度5的随从怪物，此时可以去火山收集轰龙亚种的怪物蛋了。与ドミ－ル对话，然后前往港口乘船到クプ二村。到达村庄后★5难度的支线任务开放，前往村长处，剧情后和トラオ对话，接着去找导航猫。接下来的目标是收集“丸鸟の羽”，可以出村前往新区域ザオバブ溪谷。

ザオバブ溪谷：打倒地图上出没的丸鸟（ガ－グア），收集4个丸鸟の羽后就可以回村与ハナコ对话。再和村长对话后前往にくきゅうビ－チ，到达沙滩后触发BOSS战。

BOSS ケチャワチャ

奇猿狐的攻击倾向是技巧，弱火属性。不过技巧和速度的使用频率相当，是比较难抓到套路对付的怪物。BOSS还会针对力量攻击进行反击，发怒后1回合行动2次，保持回复节奏作战吧。

ザオバブ溪谷：回村马上发生剧情，接着和村长报告，然后前往海岸和ハナコ对话发生剧情，可使用传送点直接到达にくきゅうビ－チ。沙滩地图东侧有1只プ－ギ－，前往深处触发BOSS战，这场战斗的难度较大，事前需要强化好装备，防御力大概维持在50左右才不会被黑狼鸟一击必杀。推荐使用此时点能制作的狗龙套（ドスジャギィ），可降低羁绊槽的消耗。由于黑狼鸟会毒属性攻击，推荐准备耐毒的遗传因子和装备。胜利后自动回村，和トラオ对话，然后前往港口和ハナコ对话，坐上船后目的地选择ギルデカラン，本章结束。





BOSS 凶气の黑狼鸟

黑狼鸟的攻击倾向是技巧，弱水属性，但头部未被破坏时是没有这个弱点的。攻击方式基本上是技巧与速度攻击交替出，我方要灵活变换攻击方式。最麻烦的是BOSS从开场就能一回合行动2次，使用闪光弹限制它的命中率，不然回复道具会消耗得很快。一定要尽早破坏BOSS的部位，破坏头部能让它变回水属性弱点，破坏尾巴能降低它的速度，两个部位都破坏后它就不能行动2次，战斗难度马上下降。

场景宝箱

宝箱位置	物品
ザオバブ溪谷（アイル－の集落）	ドスマタタビ
ザオバブ溪谷（アイル－の集落）	アイル－シュガ－
にくきゅうビ－チ	音速の传承法
ザオバブ溪谷（树洞内）	牙兽种の目觉め
ザオバブ溪谷（树洞内）	ピンの王冠×2

第九章 パブダ密林

◆推荐武器：封龙剑【绝一门】制作方法

在本作中，由于片手剑可以进行防御，可以说得上是最稳定的武器了，流程进行到此阶段可以制作本作最强的龙属性片手剑，下面为大家介绍一下制作的步骤。

①在クプ二村的マイハウス附近与デブリ对话可接下委托“デブリの野望”。委托内容是前往ザオバブ溪谷讨伐桃毛兽（ババコンガ），要完成此任务需要拥有攀藤技能的随从怪物，影蜘蛛或轰龙皆可。顺带一提在目的地的大树背面有1只プ－ギ－可救助。

②与クプ二村的アユリア对话接下委托“アユリアの形见1”，内容是交给她“紫水兽の鳞”，可以前往にくきゅうビ－チ讨伐紫水兽获得。

③与クプ二村的アユリア对话接下委托“アユリアの形见2”，内容是交给她“炎戈龙の甲壳”和“绿毛兽の爪”。炎戈龙会在ドヴアン火山出现，绿毛兽会在攀登パブダの巨大树途中出现。完成三个任务后就能取得封龙剑【绝一门】。

パブダ密林：前往ハンタ－ズギルド的书士队厅舍触发剧情，然后出发前往パブダ密林。此时可以在平原的右图位置救助1只プ－ギ－。按标记前进，与パパン副队长对话，进入稀の栖みか区域，在右图位置救助プ－ギ－。前往下一个区域可以遇到红彩鸟（クルペッコ亚种），推荐获得一只，其骑乘技能“呼唤”对以后刷珍稀怪物十分有用。要携带1只拥有攀藤技能的随从怪物才能进入レダンの村迹。レダンの村迹区域中央位置以及南侧的角落有プ－ギ－可救助。和シモ－ヌ队长对话，前进一段距离后触发剧情，然后前往パブダの巨大树，爬树途中触发BOSS战。胜利后继续往高处前进，接近顶端的地图东侧有1只プ－ギ－可救助，到达巨大树顶触发剧情，然后自动返回书士队厅舍。







BOSS ジンオウガ

雷狼龙的攻击倾向是力量，弱冰属性。在进入超带电状态前，BOSS多以力量和速度特技为主，周围的大雷光虫使用速度攻击。当BOSS进入超带电状态时就能一回合行动两次、命中率提升，并会唤出两只大雷光虫。此状态下的BOSS以力量攻击为主，我方也多以速度攻击应战吧。



ハクム村：剧情后前往ハクム村，然后需要前往ボルデ山の洞窟，可以顺便去下图位置回收プ－ギ－（需要飞行能力）。进入洞窟深处触发BOSS战。

BOSS シュヴァル&リオレイア

剧情战，对面登场就是骑乘状态。BOSS 的攻击倾向是速度，会和力量攻击交替使用，但由于技能“毒スパイク”也是速度型，所以我方可以用技巧为主进攻。给予 BOSS 一定伤害后战斗就会结束。

ボルデ山の奥地：战胜**シュヴァル**后继续往深处前进，**ボルデ**山**の**奥地第二个区域里有 2 只**プ－ギ－**可救助。进入最深处触发 BOSS 战。

BOSS 凶气の改造轰龙

轰龙的攻击倾向是力量，弱雷属性，特技“暴走突进”的威力相当惊人，我方 HP 要保持 200 左右才不会被一击秒杀。BOSS 会使用三种类型的攻击，要限制它只能破坏部位，而且正面对决下我方即使处于有利方也要受到很大伤害。首先破坏它的头部就能封印力量攻击并且使共鸣无效，接着破坏它的尻尾就能封印速度攻击。部位都破坏掉后 BOSS 的普通攻击就只剩技巧，此时可以放心换上以力量攻击为主的随从怪物。BOSS 的 HP 非常多，战斗时切勿急躁，主人公要保持辅助、回复的职责才能顺利获胜。

战胜改造轰龙后剧情自动前往书士队厅舍，解放珍稀度 6 的随从怪物。下一个目的地是**クプニ**村和**パブダ**密林。先前往**クプニ**村触发剧情，接下来和号码猫们对话，全部对话一遍后和**ナビル**－对话，再按照 3 号→2 号→4 号→1 号→6 号的顺序对话。解谜成功后前往**ザオパブ**溪谷里的**メラル－アジト**，进入基地后触发 BOSS 战。胜利后调查最深处的绊原石，自动返回**クプニ**村。

BOSS 凶气の海龙

海龙的攻击倾向是速度，弱火属性。BOSS 的普通攻击基本上是交替使用速度和技巧攻击，我方普通攻击的选择要灵活对应。BOSS 会使用封印特技的招式，并且会进行蓄电，蓄电后数回合就会使用高伤害的全体攻击。此时攻击背电壳部位的话就能打断它的蓄电行动，破坏掉背电壳部位更能完全封印它的蓄电技能。因此随从怪物是不会主动选择背电壳部位作为攻击目标的，所以此战要挑选能使用全体攻击的随从怪物（最好是火属性），在 BOSS 进行共鸣之前尽快使用技能破坏掉部位。破坏所有部位后就没什么难度了，主要使用技巧攻击战斗即可。

パブダ密林：剧情后自动返回书士队厅舍，解放珍稀度 7 的随从怪物。传送到**レダンの**村迹，顺着主线标记前往雾**の**兽道。在兽道里有分岔路，要是进入不正确的路是会返回起点的，分辨正确路线的方法是在入口前停下，看看入口附近是否有雷光闪烁，有雷光就表明前方是正确的路线。到达终点后进入深处触发 BOSS 战，胜利后跟着麒麟往深处前进触发剧情，本章结束。



BOSS キリン

麒麟的攻击倾向是速度，偶尔会使用技巧攻击，弱火与水属性。身为古龙种，BOSS 始终保持每回合行动 2 次，事前准备雷耐性的装备便能减少不少压力。要注意的技能是“幻兽の现身”，能够提升 BOSS 的速度并做到每回合 3 动，尽快破坏掉头部就能封印此招。由于 BOSS 本身的速度就很快，能抢在主人公使用回复道具前出手，所以一定要留意队伍的血量避免被秒杀。BOSS 的特技也是速度型，以技巧攻击为主来应战，但发怒后的 BOSS 几乎只会使用特技来攻击，尤其是“落雷”的伤害十分惊人，一旦获得骑乘机会后就要马上使用羁绊技，不然 2 回合之内就会被 BOSS 打下马。

场景宝箱

宝箱位置	物品
ザオバブ溪谷（アイル–の集落）	ドスマタタビ
ザオバブ溪谷（アイル–の集落）	アイル–シュガ–
にくきゅうビ–チ	音速の传承法
レダンの村迹	黑带の传承法
稀の栖みか	牙龙种の目觉め
稀の栖みか	耐龙の小珠×2
ボルデ山の奥地	气合のカタマリ
ボルデ山の奥地	耐水の小珠×2
ボルデ山の奥地	鬼人药×3
ボルデ山の奥地	绝技の传承法

最终章 ザラムの遗迹门

セリオン山：开场解放珍稀度 8 的随从怪物，★ 6 难度的支线任务。此时可以好好强化一下装备和随从怪物，推荐取得**にくきゅうビ－チ**里可以挖到的海龙亚种（**ラギアクルス**亚种）怪物蛋，白海龙不仅能力值优秀，技能也很好用，配合雷狼龙带有的超带电因子，能培育成一个非常强力的随从怪物。做好准备后传送到**タルジュ**雪原・奥地，前往标记处触发剧情，进入**セリオン**山，在下图位置回收**プ－ギ－**。前进到深处触发 BOSS 战。



BOSS ヴェルサ・ノワ

白龙的攻击倾向是技巧与速度，没有属性弱点。本战没有特别取巧的打法，先瞄准部位进攻，破坏掉头部后就能封住 BOSS 的全体攻击。虽然部位经过数回合后会再生，但攻击部位也是能对本体造成伤害的，本场战斗并没有上一章的麒麟难打，慎重作战便能获胜。

ザラム遗迹：战胜白龙后进入遗迹，这段遗迹路要打 3 个 BOSS，往深处前进触发。战胜狱狼龙后前进一段距离会再度触发 BOSS 战，战胜碎龙后进入遗迹内部，上楼梯后右侧的柱子边有**プ－ギ－**可回收。往深处前进触发第三场 BOSS 战。

BOSS 凶气の狱狼龙

狱狼龙的攻击倾向是速度，偶尔使用力量或技巧攻击，弱雷属性。BOSS 身边的大蚀龙虫在经过数回合后会自爆，推荐尽早使用全体攻击清理掉。在 BOSS 使用“龙光まとい”后，每回合能行动 2 次，龙攻击力提升，此时一定要保持好 200 以上的血线，不然很可能被秒杀。由于 BOSS 多使用速度攻击，使用落穴陷阱也是不错的办法。当 BOSS 使用“呼び寄せ”后便会重新召唤两只大蚀龙虫，一定要优先击倒，大蚀龙虫多使用速度攻击。

BOSS 凶气の碎龙

开战前要往口袋里放入“爆破落とし洗剂”。碎龙的攻击倾向是速度，弱水属性。一旦破坏BOSS的头部便能封住它的力量攻击，破坏它的尻尾能封印技巧攻击，这样使用速度攻击的几率就更大了。和本传相同，碎龙会给自己粘菌系的招式给自己追加爆破属性，被粘菌攻击到的我方会陷入爆破状态，经过数回合后就会受到200的爆炸伤害，在看到HP槽左侧有炸弹标记时就马上使用爆破落とし洗剂解除此状态吧（随从怪物可通过更换来避免爆炸，但是爆破状态仍然保留）。



BOSS 凶气の恐暴龙

恐暴龙的攻击倾向是力量，弱雷属性。恐暴龙非常单纯，就是攻击力非常高，基本全以力量攻击压制，所以我方挑选速度型的随从怪物即可。当恐暴龙发怒并使用“パンプアップ”后拥有秒杀的攻击力，需要使用提升防御力的技能或道具才能撑下来。

ザラム遺迹：击败恐暴龙后继续往深处前进，在**アイル－の**集落旁有**プ－ギ－**可回收。战胜一路的强敌后，终于要面对最终BOSS战了。最终战是二连战，往战斗口袋内放入手头最好的道具吧！

BOSS 凶气の只眼リオレウス

此战レウス不能参战，属于剧情战，只要给予一定伤害就能结束战斗。只眼雄火龙的攻击倾向是力量，不怎么强，注意不要倒下就行。

BOSS マキリ・ノワ

BOSS没有攻击倾向，也没有弱点。BOSS开场就会释放バリア，在屏障的效果下除头部以外的伤害完全无效。要先瞄准头部攻击，破坏头部后バリア就会消失。和白龙一样，黑龙也会进行部位再生，保持3回合使用1次鬼人药的话，部位破坏速度会非常快，把尻尾也破坏掉后BOSS就无法一回合2动了。BOSS的HP削减到一定程度后，便会使用“黒の戒め”，这是一个蓄力一回合后释放的绝对秒杀技能，只有在它蓄力期间破坏掉部位才能阻止它使用这招。实在无法做到的话，就要保持自己的生命点为3，不然被秒杀后就会一下子消耗2个。在打倒黑龙后，主人公就会强制进入骑乘状态，剧情结束战斗。

前往**レダンの**村迹，和有红色对话框标记的熟人们对话，然后靠近壁画。剧情后正式通关，通关要素开放。



场景宝箱

宝箱位置	物品
ザラム遺迹	怪力の成长药×2
ザラム遺迹	冰结の传承法
ザラム遺迹	总属性の传承法
ザラム遺迹	破龙の小珠×2

通关后的解禁要素

鉴于篇幅限制，通关后解禁的要素无法详细说明，更多详情请参考以后推出的《掌机王 Plus4》。下面来简单说明一下通关后开启的要素。

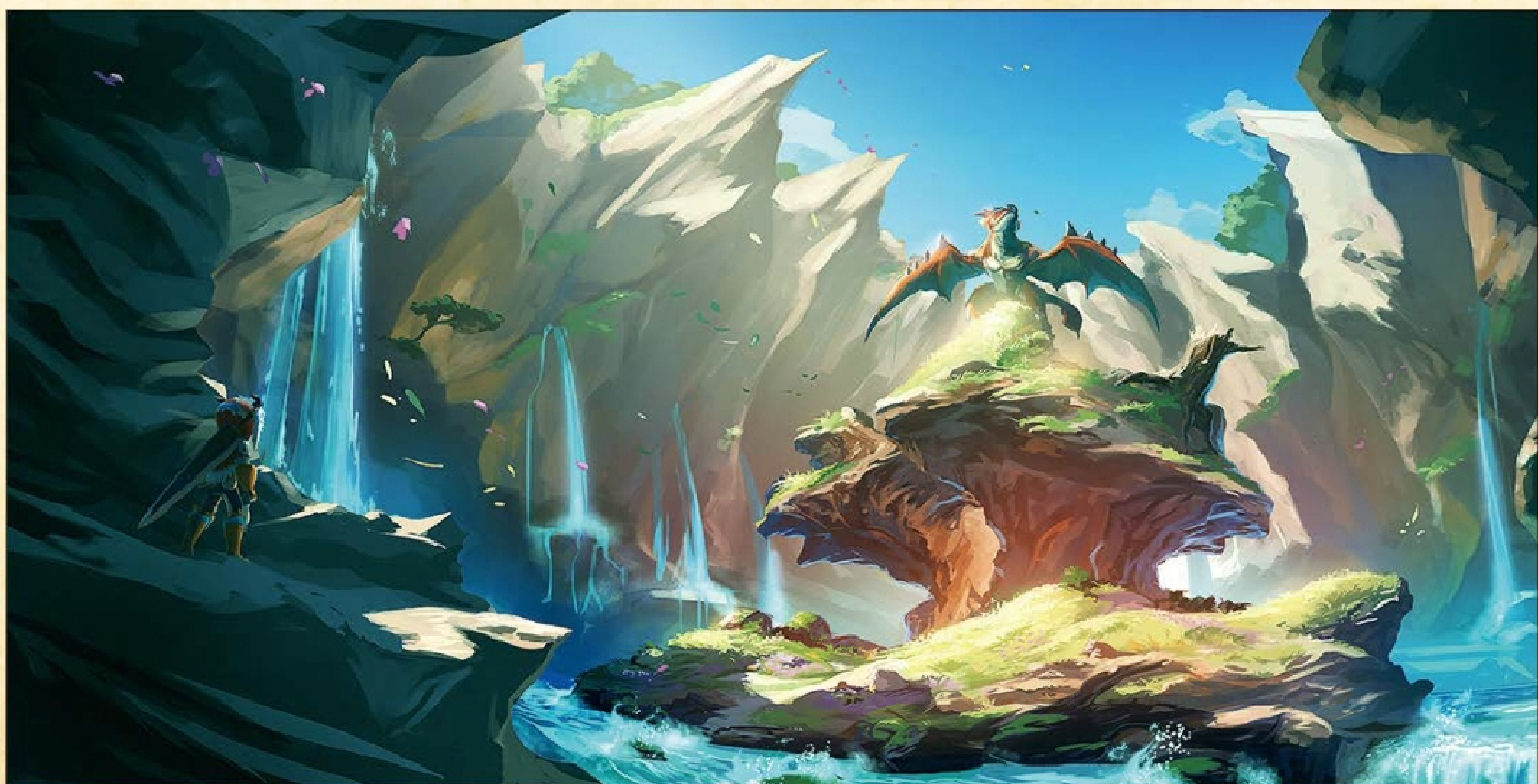
①上位怪物登场，地图上会出现上位怪物的巢穴，巢穴外表为红色，但是上位怪物珍稀巢穴和普通珍稀巢穴一样依然是金色。上位怪物的名字以红色显示。

②解放珍稀度9的随从怪物。

③能接★7难度的支线任务。

④**レダンの**村迹内出现力试**しの**迷宫，里面栖息着强力的上位怪物。每进去一次迷宫的构造都会改变，直到打倒BOSS为止都不能出去。在打倒炎王龙和钢龙之后更能挑战隐藏BOSS黑龙。

⑤蜃气楼**の**塔开放，可以从各地的港口前去，最初要从**ギルデカラン**过去。只要打倒守在各阶层的上位怪物就能不断往上前进，在深处还能让金、银火龙成为随从怪物！金火龙出现在蜃气楼の塔的19层，银火龙出现在29层，打倒它们后就能从宝箱里获取它们的怪物蛋。当然，因为是上位怪物所以难度不小。





《战争机器4》再一次让玩家回味起了系列那让人血脉贲张的刺激感，可以说是系列的新起点。从战役模式到在线对战，再到全新的持久战模式，玩家能够在各个模式中找到属于自己的独特乐趣。由于时间关系，本次的攻略将为大家带来游戏的基本系统介绍，以及战役模式、网战的相关攻略，关于持久战部分的研究会在以后为大家补完。

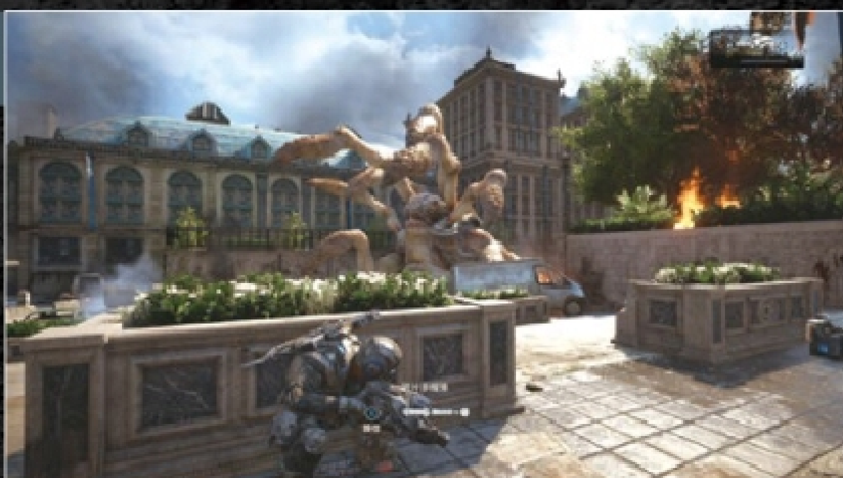
战争机器4	Microsoft	动作射击
XOne	Gears of War 4	中文版
2016年10月11日	本地1~2人、在线2~10人	对应年龄：18岁以上
售价为416港币		

系统详解

操作列表

按键	功能
左摇杆	侧移/移动
右摇杆	旋转/观察
方向键	切换武器
LS	蹲俯在掩体后方/（瞄准时）标记目标
RS	缩放视野
LT	瞄准
RT	射击
LB	任务显示设备/目标
RB	装填弹药/主动装填弹药
X	使用/救活/肉盾/抓起/（长按）捡起
Y	提示/终结一击（长按）处决
A	找掩体/闪躲/跨越/（长按）跃进
B	近战攻击/黏置手榴弹/跳跃攻击/反击/（长按）链锯或刺刀
VIEW	（长按）查看排行榜
MENU	暂停

掩体系统



本作的掩体系统与之前差别不大，在掩体附近按A键，或者在冲刺状态中接近掩体，都可以让角色进入掩体之中，此时再次按下A键可以退出掩体。而在掩体状态时，玩家不仅可以进行瞄准射击，在不按瞄准键时也可以直接进行盲射。此外，在掩体状态下按LS键，可以完成蹲姿与站姿的切换。处于掩体边缘时，朝掩体外的方向推动左摇杆并且按住A键，即可朝摇杆对应方向的掩体快速移动，没有掩体时也可以进行快速的俯身冲刺。而如果朝着掩体面的方向推动左摇杆并且按A键的话，即可横跨掩体。值得一提的是，此时若掩体的另一面有敌人的话，则可以直接用踢击将敌人打入硬直状态。

冲刺与翻滚

在走动时按住A键即可进入冲刺状态，此时不推摇杆角色也会保持冲刺，不过会在在一段路程之后解除，而玩家可以通过摇杆对角色的方向进行调整。在冲刺状态中时，角色可以快速进入到掩体之中，相比手动进入掩体要方便不少。当玩家在掩体之中时，也可以快速进入冲刺状态，以转移到其他的掩体之中。

在没有处于冲刺状态时，摇杆任意方向+A键可以进行翻滚，角色翻滚的方向即左摇杆所推的方向。在游戏中，翻滚将是掩体之外主要用于回避敌人攻击的手段。尤其是当敌人使用远程的定点射击时，看准时机使用翻滚将有效回避敌人的攻击。此外，翻滚也能用来躲开敌人的近战攻击，但由于翻滚结束后会让角色出现硬直，因此无法用于躲避敌人的持续射击。



武器

本作继承了之前作品中的诸多武器，诸如骑兵突击步枪、纳许散弹枪、狙击枪、波塔克制式手枪等经典的常规武器，都将是玩家在游戏中的主力攻击手段。常规武器每把都具备不同的射程与威力，获得起来也比较方便，并且能直接从补给箱处获得补给。而除了常规武器外，榴弹发射器、机械弓、钻头枪等武器虽然也属于能够携带的轻武器，但由于性能强大，无法获得常规补给因此使用时要慎重。此外，本作还新增了诸多COG所属的机器人所使用的武器，如绝杀散弹枪等，这些武器都具备不错的性能，玩家可以根据需要进行使用。威力巨大的重武器往往是用于对付大型敌人的绝佳手段，本作中的电锯枪、三管枪、慕丘机枪等武器，都是流程中需要时常用到的重武器，玩家在遇见后千万不要错过了。当然，不同武器的使用场合和获取时机均有所不同，具体可以参考后文的流程攻略中的相关说明。

装填

本作的装填系统也没有发生太大变化，当玩家打光一排子弹，或主动按下RB键，武器便会进入准备装填状态。右上角武器图标的下方便会出现一个装填区域，此时游标会开始在装填区域移动，玩家若再次按下RB键，即可让游标停止。装填区域由黑色区域、浅白色区域以及深白色区域三个部分组成，而让游标在深白色区域停止，才算完成了真正的完美主动装填。

当游标在深白区域停止时，武器的装填速度不仅会加快，还会补充威力得到加强的弹药，而这一部分弹药在弹药槽上将以闪烁的状态表示。若游标在浅白色的区域完成装填，则仅仅可以加快弹药的装填速度，并不会加强威力。需要注意的是，如果玩家让游标在黑色区域停止的话，则会导致装填的速度大幅下降，甚至比游标不停止直接走完后的装填速度还要慢。



近战

本作中依然存在多种不同的近战攻击，普通的枪械按B键为用枪砸敌人，其伤害会根据武器的不同而发生变化。而如果是装备了链锯或刺刀的枪，在按住B键后便能发动特殊的链锯攻击或刺刀冲刺攻击。

普通的近战攻击自然不用多说，值得注意的是链锯攻击与刺刀攻击。由于要按住B键发动，因此这两种攻击都会有明显的前摇时间，而如果在命中敌人前遭受攻击的话，则会让角色进入硬直状态。不过如果玩家的攻击能够直接命中敌人，那便可以直接将敌人秒杀。值得一提的是，游戏中可以遇到会使用链锯攻击和刺刀攻击的敌人，此时如果玩家也发动了相应的攻击的话，便有机会进入拼链锯或拼刺刀的状态，连打B键获胜的话即可将敌人秒杀，反之则会被敌人秒杀。



终结一击

终结一击可以用近战终结攻击秒杀敌人，但发动条件较为苛刻。除了流程中的特殊敌人只能用特殊的终结技解决外，想要对普通敌人发动终结技必须满足特定的条件。第一种是将敌人打至残血倒地的状态，此时靠近后长按Y键即可发动终结技，注意濒死的敌人有可能被同伴救起来，因此想要发动终结技一定要尽快；第二种是用跨越掩体时的跳跃攻击将敌人打入硬直状态，此时迅速靠近敌人便会出现长按Y键的提示，顺利发动即可将敌人秒杀；第三种需要在不被敌人发现的情况下才能发动，从背后靠近掩体旁的敌人按X键，即可将敌人拉出掩体并造成硬直，此时靠近长按Y键也可以发动终结技。



战役模式 全收集流程攻略

第1幕

序章 纪念活动

本章收集品数量：7

1. 本章玩家将扮演无名士兵，重新回顾25年前的战役。开场后前进一段路便是一场战斗，敌人是几个兽人士兵，躲在掩体后依次消灭掉，此时也可以熟悉一下操作。翻越掩体后又是一场战斗，可以从右侧小道绕到敌人侧面，引爆油桶重创它们。

2. 在道路尽头安好炸药触发剧情后继续前进来到设施大门附近，这里会有一个正在运作的机枪堡，正面对抗是不可能的，此时需要利用掩体快速移动来到机枪堡的左侧，捡起窗口下方的破片手榴弹，捡起后按方向键上进行选取，之后按LT透过窗口瞄准机枪堡内部，再按RT投掷手榴弹，机枪堡内的敌人就会被轻松解决。

3. 从窗口左侧的门进入机枪堡内部，此时先不要去打开大门，转而进入右手边的房间，在桌子上能够找到本章的**收集品01——独立共和国联盟的安全报告**。从房间的另一侧走出去，在左手边第一个石墙与黄色指示物的夹角处能够找到一具士兵尸体，调查尸体获得本章的**收集品02——战士兵籍牌15184518**。

4. 原路返回打开设施大门，房间里有很多补给物，而之后的大厅里有几名敌人。解决敌人后先不要急着走，大厅入口处右侧的墙壁上



实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

攻略透解

战争机器4

能够找到本章的**收集品03——独立共和国联盟的反维安政府联盟宣传册**。

5.拿完收集品后先不要急着走，回到补给处将弹药和手榴弹补满，因为之后会有一场恶战。前方的战斗中会有敌人操纵机枪台，从远处进攻显然不够明智，建议借助掩体绕到机枪台右边，然后用手榴弹或霰弹枪解决敌人。解决敌人后前去开门，剧情过后敌人会从后方袭来，此时需要利用机枪台迅速清理这些敌人。机枪台的基本操作与枪械一样，不过长时间射击便会过热，需要按住RB键使其快速冷却。敌人的数量比较多，需要优先引爆油桶炸坏场景中的桥梁与掩体，降低防守的难度。防守结束后会遭遇敌人的空袭，此时朝着指定地点逃跑，到达指定地点后本段流程结束。

6.画面一转回到事变日，开场后跟随部队前进，在解决掉几名敌人之后，BOSS会从地底钻出来。此时需要按照提示前往联盟总部大门前的指定地点拿取黎明之锤的发射器，不过先别急着走，BOSS钻出位置左侧会有一个小屋，在小屋中能够找到本章的**收集品04——贾辛图先驱报**。拿完收集后迅速前去拿取黎明之锤，之后躲在掩体后用黎明之锤对BOSS持续瞄准，卫星炮便会对BOSS进行持续攻击，注意利用掩体躲避BOSS的攻击。期间会有杂兵前来骚扰，记得切换武器解决它们。在玩家所处的掩体区域右侧的角落里有一具士兵尸体，调查后便能够获得本章的**收集品05——战士兵籍牌49129751**。剧情过后是一段防守战，利用散弹枪来对付普通士兵，而大型敌人就用黎明之锤解决。

7.画面再次跳转，开场救起



伤员后，前往场景中着火车辆的后方，在地上能够找到本章的**收集品06——战士兵籍牌43516211**。之后前往战车右侧掩体后的梯子处，在梯子右边的桌子上能够找到本章的**收集品07——贝尼的遗嘱**。沿着梯子爬上去，根据提示用链锯锯开障碍物。解决掉障碍后的敌人，此时可以捡起左侧桌上的榴弹发射器，攻击高台下方来犯的敌人。剧情破坏掉一旁的障碍后，一路杀到道路尽头，之后利用炮台对下方的敌人攻击，优先对付那些会用机枪的大型敌人，坚持到触发剧情后即可过关。

第1章 突袭

本章收集品数量：5

1.本章开始玩家所控制的角色终于换成了主角JD，流程开始后根据提示朝起重机前进，用枪破坏掉道路左侧的路障之后，此时先别急着前进，在大门右侧的角落里能够找到本章的**收集品01——碎石再利用清单**。拿完收集品后，前进至尽头的平台处等待剧情触发即可。剧情过后跟随同伴一路前进，直到爬上一座梯子，打开平台上的门后能够看到一个黄色机器人，此时转而进入左侧房间，直到看到一个红色的小机器人，机器人所在平台的最深处能够找到本章的**收集品02——维安政府联盟生育宣传册**。



2.走下平台触发剧情后会有一场小战斗，借助掩体即可轻松解决这些杂兵。之后往一旁的房间中走，开门来到下一区域，此时会有一段暗杀相关操作的教学，躲在敌人身后的掩体处按X键将他拉出掩体，之后迅速靠近并按Y键即可将他处决。继续前进在广场上会有一场战斗，这里会出现名为追踪者的圆球形机器人，它们会在靠近后自爆，因此需要在保持距离的情况下解决它们，并且远离它们爆炸后在地面留下的磁场。此外，玩家还可以选择在它们靠近时按B键直接把它们踢走。

3.来到二号安全门所在的广场会有一场恶战，敌人的数量较多，建议利用狙击枪逐个解决。战斗结束后先不要急着走，进入该区域方向的左侧的红砖房里的书架上能够找到本章的**收集品03——5号部落居民分配清单**。沿路上楼后还会遭遇到两批敌人，注意不要冲得太快。战斗结束后根据提示前往部落中心，打开大门后进入内部。

4.一路前进来到二楼阳台处，触发剧情后进入一旁的病房，穿过病房后在出口旁海报下的桌子上能够找到本关的**收集品04——看管者保护性小册子**。走出大楼后会有一场恶战，不过敌人配置与之前差不多，优先解决掉球形敌人。战斗结束后前往位于左侧的大楼的另一扇门，调查门口墙壁上的海报即可获得本章的**收集品05——火焰暴风封锁程序**。1号门打开后还会有一场恶战，需要提前拿好补给品。战斗结束后按照提示调查装配机旁的按钮，剧情过后进入第二章。

第2章 一进一出

本章收集品数量：1

1.进入设施后调查装置升起平台，站上平台等待其降落至底部。来到装配机所在的房间之后，前往左侧发亮的电脑屏幕处进行调查，即可获得本章的**收集品01——DBI设计图**。在装配机旁按住Y键即可进行搬运，将其搬运到之前的平台上并且等待平台再次升起。

2.在平台的上升过程中，玩家分别会遭遇一波追踪者和两波看管者的攻击，敌人会源源不断地涌来，不过此时装配机已经可以使用，玩家可以利用装配机来迅速获得武器或补充弹药，之后带着装配机离开设施即可。



第3章 新朋友

本章收集品数量：1

1.本章开始便是一场战斗，敌人则是新出现的迪比机器人DR-1。这些敌人的伤害与之前的机器人差不多，但是更加皮糙肉厚，并且在被击败后还会进行自爆，需要注意躲避。解决掉这些敌人后可以捡到绝杀散弹枪，也是用来对付DR-1的不错的武器。穿过小屋后的花园里会有另一场战斗，需要优先解决掉拿机枪的敌人。战斗结束后先别急着走，在花园中一个装满集装箱区域，沿着一旁的台阶走上平台，在深处的椅子旁能够找到本章的**收集品01——看管者安全宣传册**。

2.通过废墟后打开一旁大楼的门，之后会遭遇一批强化版的追踪者，不过打法并没有变化。在道路的尽头会遭遇狙击兵与追踪者的组合，此时建议利用装配机换一把狙击枪来对付这些敌人，依然要优先消灭追踪者们。

3.一路来到起重机处，用枪打下起重机吊车与木板的连接处使道路畅通。此时会迎来本章的最后一场战斗，敌人的配置依然与之前差不多，推荐使用场景中的安帕狙击枪对付敌人的狙击兵，而大型敌人则依然用绝杀散弹枪解决，战斗结束后前往闸门出即可结束本章。

第4章 意外阻碍

本章收集品数量：3

1. 本章将是一场小型的持久战，不过在开始之前，玩家需要将装配机搬运至议事厅。而如果玩家先将装配机放置在议事厅前，便有机会先探索一下村庄，此时可以先去拿取本章节的收集品。首先前往正对议事厅大门的左侧，在长满作物的区域尽头道路的右侧椅子旁，能够找到本章的**收集品 01——村庄母马育种记录**。原路返回朝右侧走，穿过一座桥后往右转，在尽头台阶上的椅子旁能够找到本章的**收集品 02——题赠给凯特的书**。

2. 回到议事厅门口，调查前门左侧墙壁上的海报，即可获得本章的**收集品 03——村庄火焰暴风封锁程序**。前往大门口触发剧情，之后靠近装配机就能开始部署防御工事。攻击波会在倒计时结束后开始，而玩家在这段时间内除了可以部署防御外，还可以补充弹药以及更换武器。敌人一共有三波，每一波结束后玩家都会获得电力奖励以及准备时间。在第一波开始前，推荐在左右两边的楼梯口放置栅栏，并在任一侧楼梯附近放置机炮台。每一波结束后，玩家可以看情况重新设置栅栏，获得在两侧设置机炮台以及雷霆岗哨。

3. 第一波敌人主要由迪比和追踪者组成，玩家可以前往中央的空地对付敌人，优先踢走追踪者们，因为它们的自爆会对防御设施造成较大的伤害。解决敌人后能够拾取它们的武器，这对于不能补充弹药的防守模式而言十分重要。第二波最后会出现空中的守护者轰炸机，它们会在正面释放护罩，必须先将护罩击碎后，才能对本体造成伤害，推荐用高射速武器迅速击破一台。在守护者的残骸处可以取出其装备的火箭发射器，利用该武器可以轻松对付剩下的守护者，顺便能够解锁成就“别再打自己了”，玩家也可以捡一把用于对付第三波敌人。第三波敌人一开始依然是一大群迪比和追踪者，可以先将火箭发射器打光，优先击破拿三管机炮的敌人，之后就能拾取它们留下的三管机炮来对付之后袭来的守护者，成功防御过三波进攻后本章结束。



第2幕

第1章 浪子回头

本章收集品数量：3

1. 开场跟随同伴前进，过桥后先往右走，打开右侧尽头的铁门触发剧情，之后调查铁门旁的花瓶即可取得本章的**收集品 01——安雅最喜欢的花**。前往一旁的小屋，开门后即可触发剧情。

2. 战斗开始后，先快速跑向右侧的小屋后面的小路，在屋子后面的一个脚落里能够能够找到本章的**收集品 02——柯尔叔叔送给 JD 的篮球**。敌人大部分是狙击手，建议先去拿取小屋里面的狙击枪，之后躲在掩体后面逐个消灭。

3. 战斗结束后跟随马库斯前往一旁的大屋子，开门后先前往左侧的房间里的桌子上能够获得本章的**收集品 03——维安政府联盟军校的入学许可信**。上 2 楼后会有一场小型战斗，敌人并不算强。全部解决后前往道路尽头触发剧情，之后便会进入第 2 章。

第2章 整装待发

本章收集品数量：3

1. 本关开始会拿到马库斯给的自定义骑兵步枪，如果玩家能够将这把武器一直用到通关的话（中途丢掉后可以再捡回来），即可解锁成就“寂静之声”。走出房间后就是一场大战，敌人中会出现火力很猛的红隼号直升机，需要留意好其机炮与火箭弹的发射方向，在其朝队友射击时再集火攻击。前往位于之前房间右侧的小房间，在角落的地面上能够找到本章的**收集品 01——JD 和安雅的照片**。

2. 击败直升机后前往一楼，途中还会遇到几名敌人，不过弹药补给也很充足。进入地下室的第一个房间后，在房间左侧角落的桌子上，能够找到本章的**收集品 02——房屋修整计划**。穿过一个狭长的通道后，房间里会有很多补给品。之后开门根据提示前进，之后一段路上充满了敌人，配置依然是 DR1 机器人加守护者轰炸机，击败大型机器人后拾取绝杀散弹枪来对付他们是不错的选择。

3. 穿过花园后就能来到桶型棚中，这里会遭遇守护者轰炸机以及机器人的袭击，两台守护者十分难缠，建议在解决完机器人后慢慢对付。战斗结束后触发剧情，此时在飞机残骸左侧的木箱后面能够找到本章的**收集品 03——一瓶陈年老酒**。通过飞机残骸区域后还会有一场战斗，解决机器人后可以换把冲锋枪来对付守护者，之后即可拿取守护者残骸上的火箭发射器来对付后面的敌人。之后一段路并不会有什么敌人，到达目的地后本章结束。



第3章 备用方案

本章收集品数量：2

1. 同样开场便是一场大战，首先会袭来一群追踪者，推荐直接用脚踢爆它们。之后机器人便会登场，优先解决拿火箭发射器的敌人，它会掉落一把火箭发射器，先保留其弹药。将所有机器人解决后直升机便会登场，此时可以先用火箭发射器进行攻击，待直升机停稳准备射击时就是攻击的好时机，火箭弹能够全中的话直升机很快就能被解决。

2. 穿过一段壕沟来到谷仓，此时会出现分支选项，按 LT 即走左侧道路，按 RT 即走右侧河床。两条道路上分别会有一个收集品，不过玩家可以在走完一条路后返回再走另一条路，以补全收集。

3. 如果选择走左边的路，玩家可以在打开大门后的大场景左侧的破旧卡车上找到本章的**收集品 01——新艾菲拉报**。而如果走右侧的道路的话，则可以在开门后对面小屋墙壁上靠的梯子下方找到本章的**收集品 02——JD 的旧玩偶**。无论走哪一条路，玩家都会遇到配置类似的敌人，对付方法也和之前一样，记得拾取敌人掉落的武器来增强火力。

4. 搞定所有敌人后前去打开谷仓的大门，在谷仓前的场景会遭遇火焰暴风的闪电风，这些风的运动是有轨迹的。看清轨迹后，利用掩体间的快速移动就能轻松进行躲避。打开谷仓门后就会进入下一章节。

第4章 大逃亡

本章收集品数量：0

本章是驾驶关卡，玩家需要控制摩托车逃离敌人的追逐。前半段并不会有战斗，只要注意躲避障碍以及秃鹰号空投下来的爆炸物就行。而当红隼号出现后就要用武器对其进行射击，好在武器的弹药是无限的，玩家只需留意好换弹的时机，注意躲避机炮攻击即可。将直升机打退后秃鹰号便会登场，此时需要优先对其两侧的引擎进行攻击，引擎起火后飞机会下降高度，并且用机炮进行扫射，此时需要一边躲避攻击，一边用枪械破坏机炮。将飞机两翼的机炮进行破坏后，玩家即可对飞机内部的主引擎进行攻击，不过需要注意躲避从机舱内飞出的障碍物，将秃鹰号的主引擎破坏后本章结束。



第3幕

第1章 午夜将近

本章收集品数量：2

1. 本章开场后跟随同伴沿着小路一直向下走，直到看见几辆破旧的卡车，此时道路尽头会有一个拱门，此时先不要进入拱门，在拱门左侧布满植物的角落里，可以找到本章的**收集品 01——维安政府联盟身分辨识手环**。

2. 穿过拱门后继续前进，在要塞前的广场上会遭遇暴风，此时朝要塞大门跑动，大门会被落石堵住。用链锯锯开右侧铁门的锁，之后沿小路来到侧面的房间，来到房间尽头会有一个需要调查的物体，此时先别急着调查，沿着物体右侧的小路走到尽头，之后在桌子上能够找到本章的**收集品 02——古老的书**。调查完物体后，走右侧小路拐弯处的门触发剧情，通过一条长道触发剧情并且本章结束。

第2章 恐怖梦魇

本章收集品数量：3

1. 流程开始后搬开挡路的障碍，走出小屋后打开尽头的门。此时需要用链锯枪锯开堵门的卵荚，此时卵荚中会出现蜂拥族的初级敌人——初生兽，它们的数量十分多，不过并不会有威胁性较大的攻击手段，用链锯来对付它们也是不错的选择。

2. 继续前进，穿过一个充满卵荚的屋子，之后的一段路会充满了与之前相同的敌人，走到尽头开门，注意从门后还会出现2个敌人，直接用链锯对付即可。来到门后先别着急走，该场景左侧的桌子上能够找到本章的**收集品 01——医疗补给品状态表**。

3. 搬开障碍物进入下一个屋子，从右侧的通路来到二楼，此时破坏屋顶上的障碍物可以获得一把慕丘机枪。继续前进并踹开二楼的门，可以在右手边的地面上找到本章的**收集品 02——战士兵籍牌 89202512**。

4. 沿左侧道路前进，沿路会遭遇数波敌人的袭击，这里就轮到慕丘机枪出场了，借助高火力扫射能够轻松处理掉这些敌人。道路尽头开门后来到一个拥有石像的花园，在左侧第一个拱门后面的长椅上，能够找到本章的**收集品 03——雷瓦尔要塞的观光地图**。

5. 打开尽头屋子的门后便会遭遇敌人的升级型——子裔兵，此时它们会使用枪械进行攻击，注意利用掩体躲避。而当玩家消灭了第一批敌人调查巢穴时，右侧小门处又会出现一批敌人，注意不要掉以轻心。

6. 清扫沿路的敌人后一路来到墓场，那里会遭遇一场大战，敌人中会有狙击手出现，需要绕道靠近后优先击破。此外，建议玩家用手榴弹优先破坏掉敌人的巢穴，这样就能避免遭遇更多的敌人，注意巢穴中也能捡到手榴弹作为弹药的补充。

7. 走出墓园后沿路返回之前的场景，这里玩家会遭遇到新敌人猛扑兽，它们不仅会跳跃着使用近身攻击，还会从尾巴射出液体弹，注意利用翻滚躲避。如果不小心被它们扑到了的话，则要连点B键用QTE挣脱，而如果同伴被扑到了，便是利用枪械输出的好时机。注意它们的弱点在腹部，如果玩家有散弹枪的话，对准腹部进行攻击也可以对它们造成大伤害。

8. 解决完敌人后进入一个车站，切断控制室门口的障碍后拉动里面的把手使电车落下，之后从侧面进入电车触发剧情，本章结束。

第3章 家门口

本章收集品数量：4

1. 从车上下来后一路前进，来到大门前后先别急着开门，翻过左侧的障碍后前进，在较高平台的地面上能够找到本章的**收集品 01——国王雕像纪念品**。开门前记得先切换成手榴弹，开门后左侧便会出现敌人的巢穴，优先将巢穴炸毁，之后再清理剩下的敌人。

2. 继续前进打开铁门后会来到一个花园，之后会有一场战斗，敌人的配置和之前类似，不过要小心狙击手。解决完敌人后进入敌人巢穴左侧的小屋内部，在深处的墙壁上能够找到本章的**收集品 02——撤离程序**。

3. 开门进入餐厅后会遭遇好几波敌人的袭击，如果玩家之前有拾取狙击枪的话，可以先在二楼解决掉第一波敌人。第二波敌人是几只猛扑兽，玩家需要绕到一楼对付它们。此时可以先去一旁拿取补给品，之后再对付第三波敌人。

4. 离开餐厅来到博物馆区域遭遇敌人，在出现Y键提示后先不要急着前进，前往左手边的小道，在深处角落的地面上，能够找到本章的**收集品 03——雷瓦尔要塞军事博物馆宣传册**。远处的二楼会有机枪台，此时应当迅速冲到小屋下方，这里对于机枪台来说是死角，然后逐一解决掉敌人，之后再进入内部。

5. 解决掉内部的敌人来到二楼，此时会有大量的敌人从外部袭来，好在二楼有不少武器和弹药可以拾取，榴弹发射器和狙击枪都是对付第一波敌人的不错选择。之后的敌人会直接进入内部，此时可以考虑用散弹枪来近身战。

6. 解决敌人后从二楼的小门处继续前进，打开一扇木门后能够在一旁拿到一把电锯枪，这是一把威力很高的重武器。出门后会有一场战斗，将巢穴炸掉后就能拿电锯枪扫荡敌人了。当然，玩家还可以在巢穴中钻出敌人时直接用电锯枪射击，运气好的话可以直接解锁“一击三杀”的成就。解决掉楼上的第二个巢穴后，用枪械攻击对面吊桥两侧的连接处，之后直接过桥近距离解决掉敌人的狙击手。



7. 穿过铁门后走右侧来到一个小屋内部，屋顶上有一把被包裹住的榴弹发射器，小屋右侧集装箱后的区域可以绕过去，翻过障碍物后能够在尸体旁找到本章的**收集品04——战士兵籍牌12151881**。出门后会看到抓夺兽进入墓穴之中，这里会有一场持久战要打，可以先用榴弹发射器从远处干掉几名敌人，之后前往一楼打阵地战。敌人会源源不断地出现，因此必须缓慢推进。注意会有使用骑兵突击步枪的敌人，尽量不要靠得太近，以免被电锯攻击秒杀，结束战斗后继续前进便会进入下一章。



第4章 无须留情

本章收集品数量：2

1. 一路前进会看到抓爬兽往下爬，之后从右侧楼梯下行来到墓室，开门后会有一场小型战斗。解决敌人后继续前进，从一个圆洞跳下后前往右侧平台，在角落的地面上能够找到本章的**收集品01——战士兵籍牌51415181**。拿到收集品后记得拿上一旁桌上的电锯枪，不过在对付下一波杂兵时先不要使用。

2. 通过一条长道后右转进入房间，这里会遭遇到一大批敌人，而这里便是使用电锯枪的好时机。解决掉敌人后打开尽头的门进入下一区域，之后走左侧的门可以继续前进，不过在走之前，在左侧门旁的石台上能够找到本章的**收集品02——白银时代的匕首**。

3. 继续前进打开尽头金色大门后会遭遇一场战斗，场景对面会有两名拿机械弓的敌人，需要注意躲避它们的攻击，因为高难度下机械弓的爆炸足以一击致命。玩家也可以优先击杀这两名敌人，之后利用机械弓来对付剩下的敌人。在下一个房间的战斗中会遇到猛扑兽，用之前的机械弓来对付它们是不错的选择。

4. 战斗结束后打开被标记的金棺即可来到下一区域，继续前进需要玩家选择分支道路，这里推荐选择走上层，因为上层的第一波敌人持有机械弓，获取机械弓后即可十分方便地对下层敌人进行攻击，以掩护队友前进，而后面的几波敌人也能在突击步枪与机械弓的切换下轻松解决。

5. 合流后前往下一个区域会看到一辆矿车，前往矿车的道路上可以拿到一把钻头枪，由于钻头枪的弹道是由上往下的，因此可以用它来轻松对付掩体后面的敌人。

继续前进会遭遇本章的最后一场战斗，不过敌人的数量并不算多，在钻头枪的帮助下就更为轻松了，战斗结束后继续前进便会进入下一章。

第5章 通往地狱的电梯

本章收集品数量：1

1. 本章开始玩家会处于矿车内部，沿着道路往下走右转进入第二个房间，此时立刻左转，可以在浴室的马桶上找到本章的**收集品01——艾菲拉论坛报**。此时继续走一旁的通路即可来到主控制室，不过玩家此时也可以先在场景中拾取一些弹药补充。

2. 调查控制室的把手触发剧情，之后再前往地图标识的地点拉动另一个把手，不过会遭遇一小波敌人的袭击。成功调查把手之后，就需要准备开始一场持久战。调查装配机即可进行防御工事的设置，推荐在控制室门口的中央通道以及两侧的楼梯前均设置障碍，之后再选择任意一侧放置一个炮台岗哨。第一波敌人是数批初生兽，攻击性虽然不强，但是会对障碍造成大伤害，注意不要让它们接近。解决完第一批敌人后，推荐在另一侧追加机炮，并且对耐久度较低的障碍进行替换。第二波敌人是子裔兵，它们会从右侧和左侧进攻，注意部分敌人会绕进中央通道，需要优先击破，以免被敌人绕后。第三波敌人将会是初生兽与子裔兵的混合，还会有几只猛扑兽，必须确保左边、中间和右边都拥有炮台。

3. 解决完三波敌人后触发剧情，此时需要迅速冲向标记处的地点拉动把手使矿车停止运作，虽然沿途会有敌人的阻挠，但是由于有时间限制，因此并不推荐在此与敌人过多周旋，直接拉动开关即可结束本章节。



第6章 起源

本章收集品数量：2

1. 流程开始后一路前进来到一个控制台前，拉动把手后跟随队伍继续前进直到触发一段剧情。剧情过后向左侧走一小段路，调查左手边的兽族外壳，即可获得本章的**收集品01——兽族外壳水晶**。

2. 下楼来到大广场区域便会遭遇战斗，第一波敌人的数量并不算多，对付起来还算简单。清理完毕后继续前进，剧情过后会冲出一群敌人，其中拿慕丘机枪的敌人不仅火力很猛，还十分皮糙肉厚，注意后面还会有一名拿钻头枪的敌人。此时应该迅速撤离至后方左侧的房子里，借助掩体慢慢进行输出。



3. 继续前进拉动道路尽头的把手，开门后来到一块空地会遭遇敌人，利用之前拿到的慕丘机枪就能轻松解决。打开一旁的门后先别急着前进，在左侧矿车的后面能够找到本章的**收集品02——矿场拾荒者的清单**。这里还有很多枪支与弹药选择，注意拾取火力经过强化的波塔克制式手枪。

4. 继续前进遭遇敌人，第一波敌人很好对付，只需留意好二楼的狙击手。解决完后第二波敌人会从房间里出来，注意事先找好躲避的掩体，拿着电锯枪的敌人需要优先解决。之后前往房间内驾驶装卸机，此时按A键可以冲刺，B键则是使用践踏攻击。利用冲刺推开挡路的水管，之后的敌人都可以用冲刺和践踏对付，用冲刺解决掉尽头的敌人后装卸机就会损坏。

5. 继续前进在下层的深处便会遭遇BOSS抓爬兽，抓爬兽的攻击方式与猛扑兽类似，分别是从尾部射出液体弹、喷射范围液体以及近距离践踏，不过需要注意的是，如果玩家或队友被其击倒在地的话，就会被它吞进肚子里并带走，如果让其逃脱就会导致游戏失败。因此，如果同伴倒下了必须尽快救援，而如果已经被其吃到肚子里的话，就要集火肚子救出同伴。而玩家则要保持尽可能地远离BOSS并且靠近队友，如果BOSS迅速接近的话就要用翻滚躲避。注意BOSS的液体弹带有跟踪效果，并且能够一击让我方倒地，注意在射出的一瞬间进行翻滚躲避。当其肚子被打爆后说明已近进入了残血状态，此时集火猛攻即可迅速将其击破。击败敌人后，顺着道路继续前进即可在深处找到马库斯。

第4幕

第1章 逃脱

本章收集品数量：1

1. 一路前进来到一个布满了轨道和石块的平台，在平台左侧的角落里，能够找到本章的**收集品01——兽族外壳处置表**。之后来到一个广阔场景，此时需要驾驶装卸机来推开挡路的兽族外壳，之后敌人会出现，利用装卸机的践踏攻击可以轻松对付，此时也是解开成就“杀人机器”的好机会。推开二楼的外壳后装卸机损坏，不过会有一只抓爬兽从后面袭来，对付方法和之前一样可以在一楼与二楼间与其周旋。

2. 继续前进在拾取钻头枪的地方会遭遇一波敌人，借助钻头枪可以轻松解决。从道路尽头侧面的门前往下一区域，解决沿路的敌人后返回上层，在这里会遭遇抓爬兽与子裔兵的棘手组合，推荐优先解决杂兵后再来对付抓爬兽。当然，用战前能够拾取到的电锯枪来清理杂病也是不错啊的选择。

3. 战斗结束后，一路前进并且清理沿路的初生兽，翻越过一个水管后触发剧情。之后乘坐滑索逃脱的过程并不算难，用摇杆控制方向躲避障碍，并且用手枪子弹破坏沿路的障碍。当配重被卡住时，需要破坏掉四周的粘丝使其再次运作。快到达顶端时，不断攻击旋转的齿轮即可，剧情过后进入下一章。

第2章 不得绕道

本章收集品数量：1

1. 沿着小道一路前进来到一个巨大齿轮处，调查齿轮前方不远处的士兵尸体，即可获得本章的**收集品01——战士兵籍牌21525112**。在一处充满卵荚的场景遭遇第一场战斗，注意优先用手榴弹破坏敌人的巢穴，并且注意不要破坏卵荚，以免让更多的初生兽出现。

2. 继续前进会遭遇第二场战斗，破坏水管的连接处可以使得敌人的掩体被破坏，而滚落的水管也可以碾压到敌人，之后的敌人也都可以用破坏掩体的方式迅速实现地形杀。推开挡路的树枝后会在勤务塔前遭遇闪电，此时需要迅速快跑通过该区域，并留意闪电的轨迹进行躲避，推动勤务塔大门后出发剧情本章结束。



第3章 有人在家吗

本章收集品数量：1

1. 一路前进在水坝前遭遇第一场战斗，注意优先炸毁敌人的巢穴，之后集火对付拿慕丘机枪的敌人。进入水坝后顺着梯子向上爬，开门后会遭遇第二波敌人，此时可以前往右侧拿取电锯枪，之后便可以轻松对付这里的敌人了。注意第二波敌人出现后，左侧的屋子二楼会有狙击手，需要利用电锯枪优先击破。

2. 清理完敌人后进入左侧的小屋，先别急着上二楼，在小屋一楼右侧的角落里能够找到本章的**收集品01——维安政府联盟的命令**。来到二楼后拉动把手打开大门，之后返回一楼继续前进。调查尽头的门后会出现一名体型十分庞大的新敌人——带原兽，它的血量非常高，攻击方式主要有近战砸地以及从胸口喷出粘液。攻击其身体的大部分部位都不能对其造成大伤害，只有等它将胸口打开时，集火对其胸口的发光处射击才能有效将其击倒。它喷出的液体可以在空中直接被打爆，另外要注意不要离它太近，否则有被其用近身QTE秒杀的风险。本战将是一场持久战，玩家需要从道路两旁不断获得弹药补给，才有机会将其击杀，打败带原兽后本章结束。

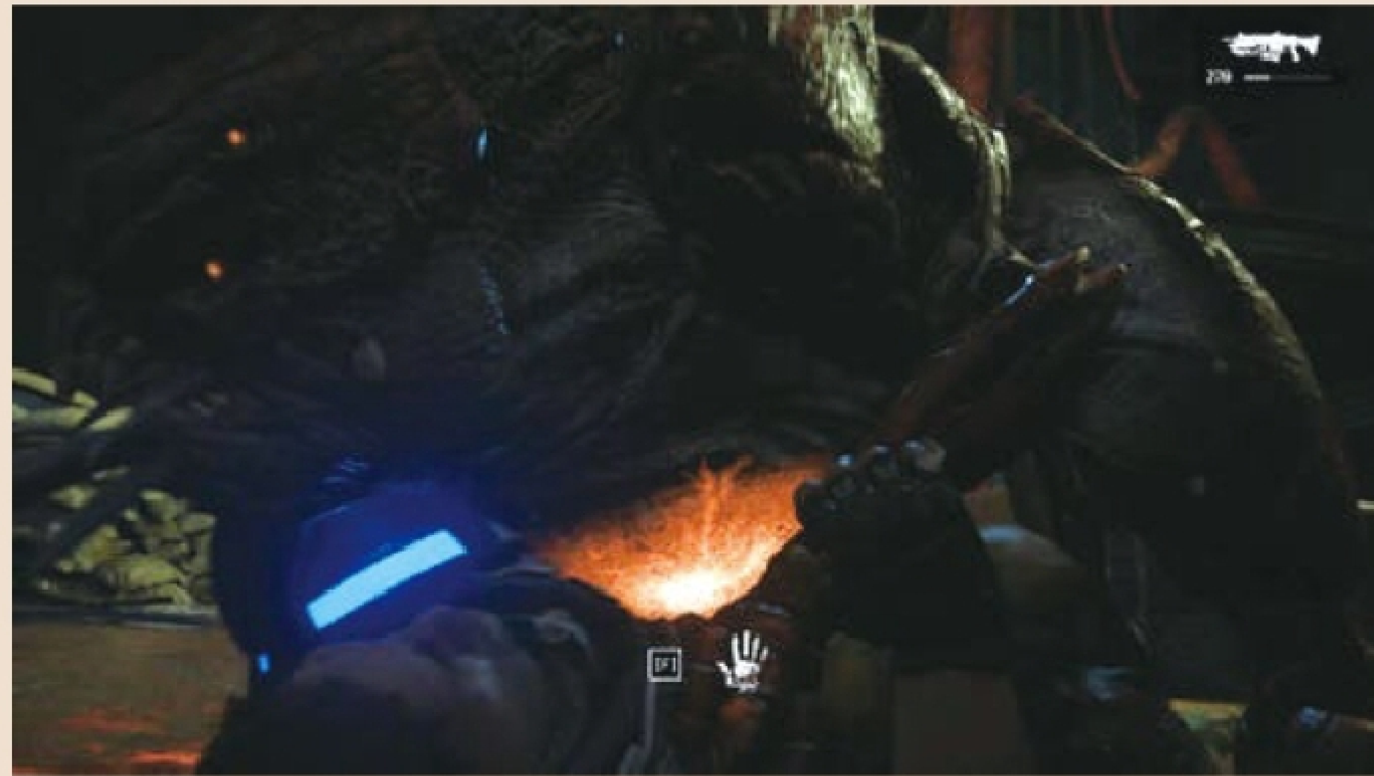


第4章 无电可用

本章收集品数量：2

1. 一路前进至电梯处，调查电梯后发现无法运作，此时需要前往右侧调查滑轮，在尽头破坏掉黏住滑轮的黏丝后即可使电梯恢复正常。在返回的道路上会遭遇敌人的袭击，不过这些老面孔并不难对付，借助掩体慢慢推进即可。调查电梯后会出现分支选项，玩家需要选择操作甲板还是选择发动机。

2. 由于分支并不涉及收集，而且选择哪一边都需要帮助另一侧处理敌人，因此选择任何一边都可以。玩家分别需要启动两个发动机和断路器，此间会遭遇数波敌人的袭击，不过对付起来并不算难，注意要优先消灭那些控制机枪台的敌人。最后一波敌人的攻势很强，建议优先集火拿电锯枪的敌人，部分敌人会使用近身链锯攻击，应当注意保持距离，以免被秒杀。



3. 清理完敌人后再次回到电梯处，调查开关后来到上层，继续前进会遭遇一只带原兽，打法与之前并没有区别，不过要留意其将卵荚震碎后产生的初生兽。继续前进来到涡轮区域，这里需要拉动开关卡住涡轮，之后迅速通过平台，如果玩家通过速度较慢便会导致任务失败。通过涡轮区域后会遭遇一波敌人，不过对付起来并不算难，优先解决拿慕丘机枪的敌人。

4. 打开一个双锁门后继续前进，通过一个破损的门后，在其左侧的损毁小屋中能够找到一具尸体，调查尸体后便能获得本章的**收集品01——战士兵籍牌20256192**。来到一个有锁链的房间后会有一场遭遇战，敌人会把滚动的锁链当做掩体，当锁链移开的瞬间就是对暴露在掩体之外的敌人进攻的好时机。

5. 继续前进会看到一面标注了“13E”的墙壁，此时先往左走，这里除了能够拿到一把钻头枪外，在角落的桌子上还能找到本章的**收集品02——被遗弃战士们的口粮配给计划表**。开门之后的战斗颇有难度，不过依然可以依靠移动的锁链击杀一部分敌人。最后会出现一个拿钻头枪的敌人，它会逐渐超我方靠近，注意躲在掩体后面慢慢对付它，周旋时也要保持一定距离，以免被钻头枪秒杀。

6. 来到水坝上层后会分两队行动，不过可以在两条道路之间自由穿越，这里的敌人并不强，优先解决掉拿机械弓的即可。最后会出现一只抓爬兽，由于场景比较开阔，因此玩家可以在两条道路之间与其周旋，将其击破后开门，一路来到水坝顶端后本章结束。

第5章 暴风警告

本章收集品数量：2

1. 由于本关的环境为火焰暴风，因此不少战斗可以依靠环境轻松对敌人进行地形杀。开场后前进一小段路就会遭遇敌人，解决掉大个头杂兵后能够拿到慕丘机枪，用机枪即可轻松扫清剩下的杂兵。继续前进遭遇第二波杂兵时，需要利用一旁的投石机摧毁敌方炮台，注意风是向左吹的，因此用投石机瞄准时要稍稍偏右，还需要长按 RT 键将投石机拉至最大后进行发射。破坏炮台后从左侧门进入小屋，捡起地上的电锯枪即可轻松对付下一波敌人。

2. 沿路解决敌人并来到变电所，此时先进入右侧小屋内，在桌子上能够找到本章的**收集品 01——战士兵籍牌 08821139**。进入变电所内部后，首先打开第一个电源开门，继续前进拉动把手，一旁的核心打开后需要对其不断射击，之后再从一旁的门前往下一区域。

3. 一路前进会看到一个被沙包堵住的房间，翻越沙包进入其中，在地面上能够找到本章的**收集品 02——信件**。来到深处开门后，即会进入与发言人以及它的坐骑蜂龙兽的 BOSS 战。BOSS 行动缓慢，不过双手的加特林机炮和头顶的火箭发射器都具备极高的伤害。对付它需要持续攻击其身上的结疤，不过普通武器并不是很管用，好在场景中有着榴弹发射器、机械弓等能够用于定点伤害的武器，用来攻击 BOSS 的弱点十分有效。在结疤攻击至发光时说明马上就会被打爆，之后集火猛攻便可。破坏 3 至 4 处结疤后即可取得胜利。



第5幕

第1章 会合

本章收集品数量：2

1. 开场解决掉两只猛扑兽，继续前进遭遇 COG 与蜂拥族的混战，可以先在一旁观战，等到 COG 的机器人全灭后再进攻，守护者残骸上能够拿到三管枪，是对付兽人的利器。战斗结束后先别急着前进，前往入口侧面的小道，在小道尽头的尸体旁能够获得本章的**收集品 01——战士兵籍牌 1292025**。

2. 在工厂前会有一场遭遇战，敌人的数量很多，而且一共会有 3 个巢穴，需要及时用手榴弹炸毁。解决第一波敌人后可以拿到一把慕丘机枪，用来对付之后拿钻头枪的敌人是不错的选择。进入工厂后，首先前往右侧第二个房间，在一个充满显示屏的桌面上能够找到本章的**收集品 02——停工命令**。

3. 来到二楼会遭遇敌人，数量并不算多，解决后记得拿取它们掉落的电锯枪。开门之前先准备好手榴弹，因为在开门敌人后就会从巢穴中钻出来。炸毁巢穴后优先对付面前的敌人，注意远处会有一个机枪台，需要从侧面绕到其背后进攻，全灭敌人后本章结束。



第2章 杀戮时刻

本章收集品数量：1

1. 本章是一场持久战，不过在 3 级防御工事的帮助下难度并不高。在左、右两侧放置障碍，之后在看情况补上机炮岗哨或雷霆岗哨。建议玩家手控机枪台，用高火力扫荡敌人，优先对付那些拿重武器的大个子。比较麻烦的是第二波最后的 2 只抓爬兽，它们会瞬间跳至障碍前对防御工事进行破坏，很快便能进入内部。应当在它们出现后立刻用机炮对其中一只集火，争取在其跳进来后不久将其消灭，之后再慢慢对付另一只。第 3 波的最后是 2 只带原兽，不过它们行动缓慢，对付起来并不难，趁它们打开胸口时用机炮猛攻即可。

2. 解决完敌人后继续前进，来到一楼的铁门前先别急着前进，在铁门对面房间中的桌子上，能够找到本章的**收集品 01——史拜尔拾荒者的清单**。继续前进便可到达汇合点，剧情过后进入下一章。



第3章 破门而入

本章收集品数量：0

1. 本章开始玩家需要操控巨型迪比机器人贝蒂二号和小杰克扫荡敌人，机器人的武器是射速极高的巨型电锯枪，普通的敌人在它们面前完全不是对手。电锯枪的子弹是无限的，不过也会过热，需要及时按 RB 键冷却。前进一段路程后玩家便可使用乌鸦号的空袭，按住 LB 键进入锁定界面，之后用红点瞄准目标即可锁定。在空袭的帮助下，带原兽和抓爬兽也会变得不堪一击。

2. 一路前进会遭遇蜂龙兽，它的攻击对于机器人还是有一定威胁的，需要借助掩体进行躲避。由于需要攻击其身上的弱点部位，因此推荐主要用空袭进行攻击，当空袭冷却时再用电锯枪射击。将蜂龙兽打倒后，需要接近它并且按 Y 键用 QTE 将其解决。

3. 流程后半段的敌人较多，注意多利用空袭和掩体，流程的最后会遭遇第二只蜂龙兽，将其解决后即可进入游戏的最终章。

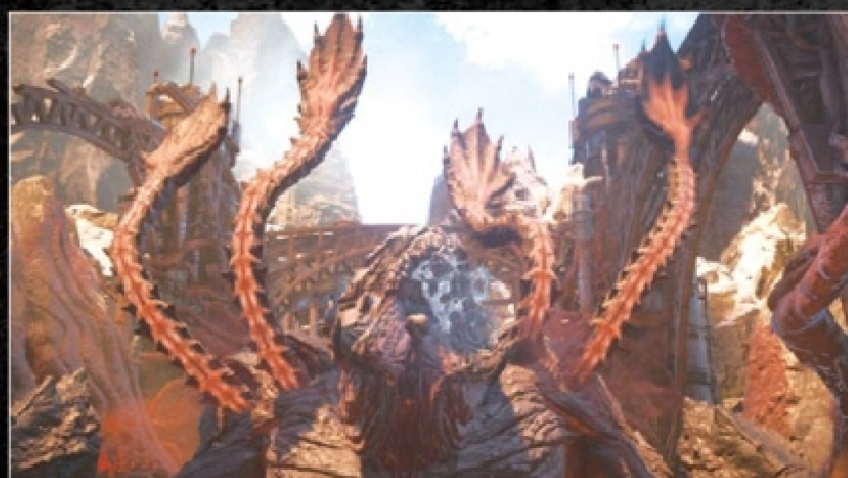
第4章 解放

本章收集品数量：1

1. 最后一章的敌人便是最终 BOSS 蜂巢首领，战斗一共分为三个阶段。第一阶段时，BOSS 并不会现身，而是会从地下向上喷射会自动锁定目标的攻击弹，建议直接用腰射扫射这些目标。BOSS 一共会释放数波子弹，子弹的数目也会越来越多，来不及扫射时也可以用 A 键加左右推摇杆进行快速躲闪。

2. 第二阶段 BOSS 本体便会现身，他身上会有四只触手，主要攻击手段也来自于触手。此时玩家需要对四个触手逐个集火攻击，并用闪避来确保不被 BOSS 攻击到，适当利用空袭集火触手也是不错的选择。当攻击至一定程度时，BOSS 就会将触手砸在地上，此时需要迅速靠近按 Y 键使用终结技，这样触手就会快速缩回去，在这段时间里要迅速用空袭攻击缩回触手所在的触手窝，即可永久清除一只触手。重复以上方法将 BOSS 的四个触手全部解决掉，便会进入第三阶段的战斗。

3. 第三阶段开始时先要去直升机的残骸处拿取螺旋桨，此时 BOSS 的攻击方式会变为从胸口喷出导弹。玩家需要按 LT 键举起螺旋桨，然后按 RT 键让螺旋桨旋转，以此来挡住 BOSS 的攻击。而在 BOSS 攻击的间隙，玩家则需要用 A 键快速向 BOSS 靠近，重复之前的过程接近 BOSS 后，BOSS 便会用脚进行下砸攻击，此时迅速按 Y 键即可对脚使用终结技。用以上方法将 BOSS 左右脚都解决后，靠近 BOSS 头部按 Y 键便可用最后的终结技解决 BOSS，之后就是结局动画时间了。看完结局动画后，玩家也会自动获得游戏中的**最后一个收集品**。



对战模式解析

本作的初始地图一共有 10 张，原本三张玩家在测试版应该玩过了，不过正式版里进行了一些小改动，比如武器的位置以及结构上的小变化。此外地图中还有 3 代的经典地图等着玩家。

游戏中地图整体仍然呈现对称结构，打法主要思路是优先拼抢强力武器的所在位置。地图中强力武器一般会有两把，但一把偏向大威力另一把则偏向技巧，拿到榴弹炮或者鑽雷枪后往往可以占得先机。强力武器一般都位于地图中最中间的位置，抢夺过程是一门学问。此外在地图中央另一端往往还放着技巧性武器或者大威力手雷，玩家可以避开强力武器的争夺选择这些一样可以左右局面的技巧形武器，如何抉择也就成了每个玩家每场战斗的关键，也是系列对战好玩的地方。此外在玩家重生地不远处就能拿到一把次要武器，这些武器威力不具有主导作用，一般不会成为争抢的对象，不过却能一定程度上辅助玩家杀敌。



模式介绍及指南

团队生死战

经典的团战模式，该模式下敌我双方各 15 条命就是所谓再生次数，哪一方在先使用完所有再生数量后又被全灭便算输的一方。在该模式下玩家不要过分消耗团队的再生数。尤其在最后 5 个人的情况下一定要找好掩护稳扎稳打，寻找机会反击。即便是以少敌多的情况下，只要战术得当，也依然有翻身的机会。

躲避球

本作的新模式，躲避球的玩法与现实的躲避球类似，初始每个队友一条命，如果玩家死后将暂时无法再生，惟有等待队友杀敌后才能将其他人复活。反之玩家只要多杀敌就能让队友不断重生。躲避球模式下一定要珍惜队友给的命，切莫贸然行事，否则不但丢掉了宝贵的复活机会，还让敌方有了复活队友的优势。在多对少的情况下尤其要小心，如果在最后以少敌多情况下能稳扎稳打，利用杀敌复活队友补充我方人员数，很有可能令比赛反败为胜。这个模式下仍然推荐团队行动，这可以将玩家存活数量最大化利用起来。



山丘之王

笔者建议玩家最初了解地图都从山丘之王开始。因为在该模式下玩家需要攻守的几个点恰恰就是地图中几个主要武器的所在点，玩家在对点进行攻守熟悉后，在其他模式下对获取武器的位置以及争夺也就变得游刃有余了。

山丘之王的占点并非需要玩家持续站在圈内，只要自己的成员在圈内到一定时间，这个点就会变成属于玩家队伍的颜色了，并且会不断获得分数，当到达所需要的分数后便算胜利。玩家在占点成功后可以在四周防守或者主动出击。不必拘泥在圈中。

山丘之王讲究团队作战默契，如果单人守点，很容易被敌人群剿，同样如果想独闯龙潭，攻下敌营的成功率并不高。建议玩家在敌人点附近先别贸然前进，等队友都重生好了再一举进攻将敌人点拿下。此外地图中一些大范围武器对于喜欢群居的守点敌方来说有不错的攻击力。

在一个点防守点数即将占完，会有下一个点的提示，玩家可以提前将其占领取得先机。实在攻不下的山头不如选择新的山头点来从攻转守。

此外如果对自己的操作有信心，可以主动攻到敌方老家进攻，这样可以消磨掉他们威胁我方据点的时间，让我方据点不断张分。

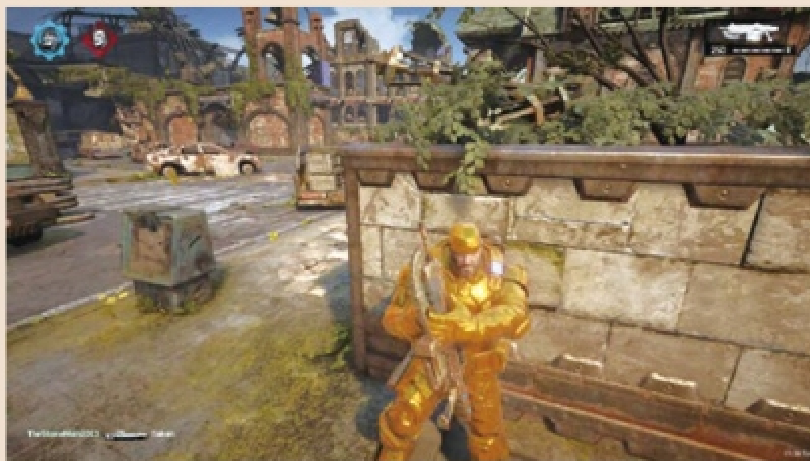
军备竞赛

本作新增的多人模式，类似其他游戏网战的 GUN WAR 模式，在军备竞赛模式下玩家会不断变化手中的武器，直到使用最后一把武器杀够敌人为止为胜利的一方。玩家用手中的武器每杀 3 个敌人便会切换新的武器，换的顺序则固定。每次换武器都会让场上的行事发生有趣的变化。比如初始的榴弹，双方一般都会躲在远处发射来轰掉对面的对手。而使用纳许时敌我双方多半会主动出击寻求近战。玩家需要熟悉每把武器的优劣势，利用地势站到对自己有利的点来进行战斗。对每把武器的熟悉程度有一定要求。

队长保卫战

队长保卫战的规则为只有杀死敌军队长后敌方才不会继续出人，也就是说我方只要保证队长不死的情况下就能让队友不断再生。每场比赛中玩家会有一名作为队长，其会以全部金色的涂装出现在战场上，自己的队长是需要保护的对象，同时对方的队长需要去刺杀。

队长保卫战中对担任队长角色的技术要求水平最高，当队长的玩家切忌草率行事，尽量躲在队友身后以防守为主，队伍中可以有部分玩家保护在队长身边等待送上门的敌人，剩下的则前往对手初生点处围剿进攻。队长保卫战中进攻一方的玩家可以通过绕路的办法，绕到敌人后方直接将其队长击毙。所以建议玩家不要躲在初生点的位置，这样等于告诉了对方自己队长的方位，可以藏在一些不易被找到的角落或者干脆跟在队伍后面以此来躲开对方攻击。



一级战区

一名玩家只有一次生命数可以使用，是步步为营的模式，战场上少一名玩家都会令我方处于不利的局面。在该模式下大多玩家都会打得比较保守，建议可以团队作战来保证我方存活队友的数量。

对战模式新要素

开箱系统

顺应时代的趋势，《战争机器 4》也加入了自己的开箱模式，玩家在平时游玩时会拿到一定数量的金币CR，CR 可以在商店里购买特定的套装箱子来抽卡。每个套装对应不同内容的卡片，包括赏金内容、武器涂装以及技巧卡。除了用游戏中的金币兑换外，还可以通过花钱消费来购买，也就是玩家熟悉的课金。

游戏中卡包分为行动套件、持久战套件、对战增强套件、精英套件等多种，玩家可以根据平时玩的内容来选择开箱。其中行动套件和精英套件才可以开出稀有涂装。如果对涂装这些不感兴趣，可以只开启对战或者持久战的增强套件。

自定项目

游戏中为玩家准备了大量人物以及武器涂装配色，不少好看的涂装玩家可以通过消费费金属来获得。但获得涂装的主要途径还是通过开启商店中的套件来换取。目前来看，游戏后期肯定还有更多好看的涂装以及角色等待玩家开启。

赏金卡片

本作网战新加入的赏金卡片系统，在完成卡片中的条件后即可获得额外的经验值或者 CR。其中包括不同模式下获得多少分等内容。在战斗前可以根据不同的类型或者自己的状态来选择装备以此获得额外经验。比如今天网络不错，那大可装备赏金卡片“对战得分 Ⅱ”来实现对战中取得 1500 分后获得额外3000经验的回报。赏金使用得当，可以大幅增加玩家提升等级的速度。

废金属

游戏中玩家在套件中获得的涂装赏金或者技巧卡片，都可以在界面中按下 X 键进行摧毁。摧毁后会兑换成废金属，可以以此来购买建立需要的其他卡片内容。也就是说这个系统是方便玩家如果在抽套装中，抽到不想要或者自己用不到的内容后可以进行摧毁后兑换，再用兑换后的废金属来购买自己需要的卡片。

完美上弹

和 BETA 版本相比，正式版本的网战在完美上弹上又有了新的改动，玩家可以主动给全部武器完美上弹，从而大幅增加子弹威力，而不是以往的在消耗子弹后再上弹后才能使用完美上弹。不过正式版中完美上弹并不是任何时刻都可以进行，玩家需要在一段时间后，等武器界面右边出现一个子弹符号标志时才表示玩家此时可以使用完美上弹。

在即将迎接战斗时，主动使用完美上弹可以让玩家获得不小的优势，当然对面的玩家大部分也会这么做，所以学会怎么在奔跑中做出稳定的完美上弹表现还需要玩家多多练习。



伤害值总结

游戏中玩家在被杀死后会多了伤害值的显示，也就是说玩家在战斗中受到了各来自对方多少的伤害，又或者临死前给了对方多少伤害都是会显示的。比如在战斗中玩家受到了来自玩家 A 的 40% 的伤害，来自玩家 B 60% 的伤害，并且在被击倒前给予了对方 80% 的伤害，这些数据显示使得玩家在战斗中的表现更为直观，对于死的原因以及为什么没有杀死对方的原因也有更好的了解，帮助玩家总结经验与失败的教训。



网战武器心得

初始武器

骑兵突击步枪

骑兵突击步枪作为最经典传统的武器在本作中威力上进行了小的削弱，不过其稳定性占据绝对优势，多人团战中，用来牵制敌人的首选。同时多名玩家持这把枪持续输出的情况下，可以让大部分敌人无法近身。其高强度的射速也使得防守战中对方不敢贸然接近。

骑兵突击步枪按住 B 后使用的链锯只要是近身的敌人便会丧命，有时烟雾中拉电锯效果比纳许散弹枪还要好。不过使用链锯杀人会有较大的硬直，很容易被其他人鱼肉。

面对骑兵突击步枪时不要正面冲上去，尤其是已经被对方打到的情况下，多利用掩体和烟雾手雷接近对方，同时要小心对方拉响电锯。

纳许散弹枪

作为网战的王道武器，也是战争机器整个网战的精华部分。纳许散弹枪近战对决在游戏中拥有绝对主导作用。如果只是在远处突突突，那很难说你会玩《战争机器》。纳许散弹枪用的好坏直接关系到玩家水平的高低。

本作纳许散弹枪使用方面基本沿用 3 代的设定，使用 B 键的枪肘攻击并不会对对方造成硬直，也不存在速度上的优势。这也使得游戏的喷子战更加纯粹。

雷暴突击步枪

雷暴仍然是初始武器中远程威力之最，不过强大的后坐力会使子弹的准心不停上抬，而点射型的使用方法对于很多初学者来说显得并不那么友好。不过考虑到其在完美上弹后打头的超高威力，（4 枪倒地）以及其在中距离下的优势，是一把熟练后极具牵制力的武器。按下右摇杆可以精确瞄准。



执法突击步枪

这是初始武器中射速最高的，同时在威力上也有所折扣。在多枪牵制的时候，使用执法突击步枪会起到不错的效果，不过这把枪在实用度上并不是那么好。

史纳制式手枪

威力很小但是稳定效果好的初始手枪，一般会在挟持对方的倒地成员后使用。史纳制式手枪为点射型武器，如果在完美上弹之后手速够快持续打击对方头部会有不错的效果，在使用的同时近距离也可以通过按B使用近战配合手枪的使用。

次要武器

玛克萨狙击枪MK1

多发的狙击枪，威力和精准度不如狙击枪大，但胜在子弹多好瞄准。在完美上弹后中距离持续进攻能有不错的输出。这把武器使用时应尽量躲在队友身后作为掩护，有爆头属性，对于使用技巧来说有很高的要求。

刺刀突击步枪

原本3代的初始武器，现已成为本作的次要武器。刺刀突击步枪有着最高的持续远程输出攻击力，但是后坐力极大，枪会大幅向上抬，几乎无法持续瞄准，在每次使用都要将准心向下调整。使用这把枪建议玩家瞄准时一开始就以最下方为主，持续输出，利用点射的方法如果能操作得当也会有相当好的效果。刺刀突击步枪的额外优势在于中距离的对抗上，面对使用纳许散弹枪逼近的玩家，可以刻意拉开距离，使用非瞄准下的持续攻击来使对方在近身前倒地。

刺刀突击步枪在按住B键时可以使用特殊的冲刺，如果过程中遇到敌人则会触发刺刀处决。这招一般时在使用烟雾弹后冲到里面，当然终结技的时间足够被其他玩家捡漏了。

绝杀散弹枪

本作的新增武器，使用类似声波的持续近距离输出伤害敌人。这把枪可以认为是纳许散弹枪的加强版。由于可以通过点射持续攻击加上较大的范围，玩家在近战中使用它可以占据很大的优势，可以说是最为实用的次要武器。如果遇到使用绝杀散弹枪的敌人建议不要正面刚，远程尽量用持续火力武器来牵制。

波塔克制式手枪

由于没了鸡肋的连发自动手枪，本作中网战目前可以使用的手枪类武器只剩下两种。这也使得波塔克制式手枪在性能上比以往更为优越。波塔克制式手枪作为大威力手枪输出率低，但是有很强的伤害效果。完美上弹时打在敌人身上两枪就能让对方倒地。在完美上弹后可以爆头。也是较为需要高端技巧的武器。



电击手雷

取代了原本油墨手雷的位置，在扔出后会对敌人造成范围内持续电击伤害的效果。闪电手雷在引爆后引爆速度有限，在将敌人打倒后也很难直接电死完成最后一击，所以大多以牵制为主。在争抢武器或者山丘之王时，使用闪电手雷可以对某一范围进行很好的控制，从而有效避免对方对于位置的占据。



强力武器

狙击枪

作为爆头利器，狙击枪对玩家的要求就是会隐蔽且精准，在按下右摇杆后可以进入远程精确瞄准，只有在打头时可以一枪直接毙命对方。当然对于快节奏的《战争机器》网战而言，想要安安稳稳的狙击本来就是件不容易的事情，如果身处在获取狙击枪的所在处，那么很容易被敌人当场击毙。这里建议玩家根据情况来使用，普遍情况下建议在抢到狙击枪后，第一时间回撤到初始点位置，在身后插个手雷以免被偷袭，在此附近安安稳稳狙击远处的敌人。

狙击在中距离面对敌人时并非完全没有优势，如果可以完美上弹，利用非瞄准情况下的射击打到对手，同时配合近战B键的使用，也可以让敌方倒地。

安帕狙击枪

本作新增的狙击枪，按下右摇杆可以进行精确瞄准。安帕狙击枪距离范围在玛克萨狙击枪MK1之上，具有较高的威力，不过使用难度更大。玩家在使用时需要按住RT进行蓄力，在准心由大变到最小的时候松开RT即可进行攻击。瞄准时间过长或者过短都无法使用，安帕狙击枪也只有在爆头情况下才可以一发置敌。总体而言是使用难度较高的武器。

机械弓

老牌硬派武器，机械弓在蓄力后逐步成直线范围，在将子弹射在敌人身上任何部位即可造成秒杀，爆炸范围较小，只有在敌人身上会有效果。机械弓在使用时，考虑到其较小的准心以及较长的蓄力时间，使用时建议养成不瞄准按住RT提前蓄力的好习惯。这样在遇到敌人后就可以第一时间进行瞄准后射击。如果能掌握不瞄准蓄力射弓弩的话，其在中距离战斗中也能体现出优势。当然这一技巧对玩家操作要求会比较高。在面对机械弓的敌人时需要利用多方向的跑位来快速逼近。

錯雷枪

本作新增武器，与之前的遁地枪类似，只不过这把錯雷枪是走上方的路线。在发射后錯雷枪子弹会从空中以直线的形式向前发射，过程中如果遇到敌人后会立刻爆炸形成大范围伤害。范围内大部分敌人会被秒杀，是最为厉害的武器之一。不过錯雷枪发射轨道速度不是太快，如果观察到的情况下可以提前用翻滚躲开。錯雷枪用来对付躲在角落的敌人也有不错的效果。

榴弹发射器

最强的强力武器，发射后击中物体产生大范围爆炸效果。一般在使用榴弹发射器时瞄准地上爆炸形成大范围杀伤是很容易形成多杀的办法。榴弹发射器弹速很快，在掩体后的敌人也可以通过炮轰旁边的位置形成击杀。可惜榴弹发射器一共只有两发，用起来要额外珍惜。与破片手雷一样，这把武器会对玩家自己一样造成伤害（队友不会），在面对逼近的敌人时，万不得已就往自己面前开枪同归于尽。面对榴弹枪敌人的时候建议持续逼近，大不了共赴黄泉。

破片手雷

破片在范围上略有削弱，不过依然是简单又实用的武器。在扔出后不会立刻爆炸，所以在面对敌人时最好做出一些预判，比如冲着追着你的敌人往身后扔或者冲靠近你的对手往自己所在的位置扔后同时翻滚躲避。破片手雷在面对群局的敌人时有很好的效果，很容易形成一次多杀的结果。此外使用破片雷比较常见的方法就是插雷，持雷的情况下按B键将手雷插在一些敌人的必经之处守株待兔，推荐一些范围比较小的角落。在面对手持破片的敌人时，建议以翻滚躲避为主，对方两颗扔完后就是反击的时候。

火焰手雷

与破片不同的是，火焰手雷范围没那么大，但是只要在扔出后就会立刻爆炸。所以在使用火焰手雷就往敌人身上扔，很容易一发烧死对手。火焰手雷在地上会持续燃烧效果。由于范围有限，火焰手雷一般不建议插在墙上使用，可以插在敌人必经之处的地上，在对方踩到后会被直接烧死，不过笔者认为还是拿在手中更好用一些。

重型武器

慕丘机枪

重型武器的特色就是使用时移动慢，但是威力巨大。慕丘机枪从按住RT到发射需要一定的时间，但是如果在其射程内的敌人很快会被打成筛子并且没有起身的机会。慕丘机枪在特定的地图中使用会有很好效果，让敌人很难接近。

慕丘机枪也可以选择不架在地上瞄准攻击，当然这种情况下子弹精确度会有大幅损失。

电锯枪

本作新增的武器，在使用后会发射范围不小的电锯切片攻击敌人，电锯枪发射速度较慢，好在有较大的范围，在接触到物体后还会对弹道进行反弹。面对电锯枪时建议从其他地方包抄，或者使用烟雾手雷逼近。

网战技巧以及贴士

1 在进入网战开始前笔者建议玩家先将非瞄准情况下的视角移动灵敏度调高，可以是接近最高的档位，因为游戏的网战在主要的纳许散弹枪对决





中，对于非瞄准情况下，喷子的瞄准速度是要求比较高的，在敌人快速移动中，如果玩家视角灵敏度不够高很容易跟不上对方的移动速度。在对方使用翻滚时，如果玩家的灵敏度够高，也可以实现快速向身后开枪，优先攻击到身后的敌人。这样的高灵敏度操作需要玩家适应，在熟练掌握后很容易发现其优势。而在按LT瞄准时考虑到精准度，可以不要调高，从而两者结合起来使用。

2 新手玩家可以通过合作模式打电脑来熟悉游戏的玩法，当然电脑的行为与真人还是有区别的，建议在稍加熟悉后还是投入到对战中。

3 按下LB透视模式观察地图中武器的位置是非常重要的，尤其是头一次接触的地图，玩家可以时不时按LB来确认武器的所在位置。即使武器被人拿走，也仍然可以在透视模式下确认好位置等待强力武器下次再生。

4 面对喜欢插雷的敌人需要多按LB观察，同时可以直接使用烟雾雷将插的雷引爆。而面对挟持状态下的敌人一样可以通过扔烟雾弹让对方放下尸体。对手在使用重机枪等武器时一样可以用这个办法。

5 玩家在翻滚时前几帧过程无敌，并且速度很快，但是翻滚结束会有硬质，同时停顿会成为巨大的弱点。所以在用纳许散弹枪对战时并不建议使用翻滚，取而代之的则是使用滑步。滑步的方法为在接近掩体时按下A键向掩体处靠，同时快速再次按A键取消最后的贴墙动作，以此来实现快读移动，在这个过程中配合纳许散弹枪的使用可以造成很好的效果，是属于比较高端的技巧。

6 手持火焰或者破甲手雷是个好习惯，不但可以在遭遇战中占据主动，在被打倒在地后，如果是持雷状态下仍然可以按RT发动手雷跟敌人同归于尽。

7 在将趴着的敌人劫持后再按方向键↑可以做出插雷后将敌人踢向前方的动作（包括烟雾手雷）。不过这招酷炫程度大于实用度。

8 手雷不要远距离使用，用处不大。实战中不会给玩家太多的判断时间，直接调整好角度按RT丢在敌人面前才是正确的选择。

9 本作新增了隔着一个掩体后按X将掩体背后的敌人抓过来再按Y键处决的新动作，这个动作炫，不过使用时却有较大破绽。和普通掩体飞踢相比，从背后抓人这个动作可以避免玩家到对面冒险成为活靶子，在抓完后玩家还是会归位。而夸掩体飞踢踢到对手后会给对方带来巨大硬直，此时按Y键也可以使用酷炫的终结技。

10 夸掩体时可以在冲刺时接近掩体瞬间按B键，玩家会做出直接跨过的动作，这样会更加节省这个动作的发动时间。

11 在纳许战斗中，躲在掩体后的优势要大于进攻方，因为玩家在冲刺时到使用枪会有一帧左右的硬直。不过喜欢进攻的玩家也不要气馁，游戏并不鼓励龟缩蹲点，使用烟雾手雷可以迅速牵制对手后依靠主动打开局面。

12 游戏中的电脑角色在AI上可以说是做的非常不错，很多动作参考了玩家的玩法，尽管依然会犯二，但是已经比以往合理多了。加上本身比较精准的枪法，有电脑在未必会成为玩家的累赘。

13 靠近队友玩家可以选择交换武器，如果在武器争夺战中，电脑队友拿到了强力武器，玩家可以靠近索要武器，AI会乖乖交给玩家。

成就指南

综述

与系列以往的作品一样，《战争机器4》的全成就难度并不算低。难点除了疯狂难度的战役模式外，还有各职业的持久战模式50波，全勋章收集等等。想要全成就本作的玩家依然不能急于求成，如果能够找到一起打疯狂战役、持久战的靠谱队友的话，相信全成就本作也只是时间问题。游戏中的大部分特殊条件成就可以在战役模式中达成，部分成就的达成方法请参考前文的流程攻略部分。

成就列表

名称	点数	取得条件
我们回来了	5	剧情成就，流程自动解锁
枪劫就是外来者做的事	5	剧情成就，流程自动解锁
一旦局势导致战争	5	剧情成就，流程自动解锁
欢迎回家	5	剧情成就，流程自动解锁
反应过度的吉恩	5	剧情成就，流程自动解锁
好像抓夺兽还不够糟似的	5	剧情成就，流程自动解锁
惊人表现	5	剧情成就，流程自动解锁
战士、国王……巫师	5	剧情成就，流程自动解锁
看起来像是通往地狱的电梯	5	剧情成就，流程自动解锁
你闻起来真臭	5	剧情成就，流程自动解锁
你还说我们不会飞	5	剧情成就，流程自动解锁
还不算讽刺	5	剧情成就，流程自动解锁
你倒是广播这个啊！	5	剧情成就，流程自动解锁
够长了，我们用得上	5	剧情成就，流程自动解锁
我喜欢贝蒂这种女孩	5	剧情成就，流程自动解锁
停不下来，不是吗？	5	剧情成就，流程自动解锁
准备好继续战斗吗	10	在任意难度下完成了所有的战役幕次
末日兄弟情	20	在任意难度下以合作模式完成所有的战役幕次
长夜黑暗处处险恶	30	在疯狂难度下完成所有的战役幕次
下一番苦功	20	在困难或疯狂难度下完成所有的战役幕次
欲速则独行，欲远则同路	5	赢得一场疯狂难度的合作对战匹配游戏
团队齐心，梦想成真！	5	赢得一场普通难度的合作对战匹配游戏
个人天赋能杀人，但团队合作才能赢！	5	赢得一场困难难度的合作对战匹配游戏
怎么合作？团队合作！	5	赢得一场简单难度的合作对战匹配游戏
谢谢你，长官，我能再来一次吗？	5	再度入伍1次
如果超过4名队友，请找医生吧	5	在任意难度的一场游戏中用装配机救活4名队友
半扑而废	5	用散弹枪或链锯击杀一只正在攻击的猛扑兽
工匠	5	制造一张卡片
工匠大师	10	制造一张传奇卡片
如你所愿	5	在一场游戏中将装配机升到顶级
排名在案	5	在所有模式中获得排名
量身打造	5	用非初始角色和非默认武器涂装，赢得一场匹配游戏
我有一套特别的技能	5	将1张技能卡片升到顶级
寂静之声	25	带着继承物直到叔叔给你更好的
我选择暴力	20	与小队一起在疯狂难度、任意地图的持久战中，以“重装兵”连续完成50波攻势
任务完成	20	与小队一起在疯狂难度、任意地图的持久战中，以“工程师”连续完成50波攻势
多棒的一天！多么美好的一天！	20	与小队一起在疯狂难度、任意地图的持久战中，以“士兵”连续完成50波攻势
许多事情，我都略懂	20	与小队一起在疯狂难度、任意地图的持久战中，以“侦察兵”连续完成50波攻势
说个名字，谁都行	20	与小队一起在疯狂难度、任意地图的持久战中，以“狙击兵”连续完成50波攻势
赏金猎人	10	完成20个赏金
当心！哦……当我没说	5	用卵荚杀死25名敌人
和我的小伙伴问个好	5	在军备竞赛中达成最后的致胜击杀
老派大英雄	5	获得10次“老派大英雄”勋带
老天爷咧！	25	与小队一起在疯狂难度、任意地图的持久战中，连续完成50波攻势
我杀人如麻，见多识广	50	在任意难度的所有首发地图中，与小队一起连续完成50波攻势
这些手段足以让我成为的你的噩梦	10	将5张技能卡片升至顶级
我叫蠢普	20	总计获得100,000点数
继续前进！	10	总计获得10,000点数
这是个开始	5	总计获得1000点数
淘金客	10	在装配机里共计消费了100,000能量
甜心爹地	10	在装配机里总计存放1,000,000能量
求求你，长官，我能多来几次吗？	100	再度入伍10次
来敲我的门	5	在任意难度下以合作模式完成一个幕次
好哥们儿，同参军	5	在对战模式中获得最大连续匹配奖励
旧爱还是最美	10	所有的持久战兵种达到10级
刚开始我很害怕，只能傻愣在那	10	与小队一起在任意难度、任意地图的持久战中，从连续前10波攻势中存活下来
不同凡响4.0	200	完成疯狂难度战役、勋带、排位赛、持久战地图、再度入伍、兵种和5种技能
10级	10	达到10级
50级	25	达到50级
勋章在胸	10	获得每一种发售勋带
经典动作	5	用一个持久战兵种达到10级
祸从天降	5	达成3次钻头枪爆头
这才叫刀子！	5	在猛拉或踢击之后，用战斗小刀击杀10名敌人
铭记烈士	15	在战役中回收所有的兵籍牌
装弹的禅学与艺术	5	完成25次完美主动装填
收藏家	5	回收5个战役收藏品
恋物狂	10	回收10个战役收藏品
完美主义者	15	回收所有的还在战役收藏品
别再打自己了	5	用守护者的武器击杀一名守护者
一击三杀	5	用电锯枪一发击杀了3名敌人
家人没得	5	在黏液泡里找到了5把武器
杀人机器	5	用装卸机碾压15名敌人
我活着。我死了。我又活了！	5	从抓夺兽的肚子里救出某人
乱世暴风	5	在火焰暴风期间利用环境击杀15名敌人
奥，就是这个！	5	还以颜色（处决一名被队友打硬直的敌人）



RISE OF THE TOMB RAIDER

作为《古墓丽影 崛起 20 周年纪念版》新增的主要内容之一，《血脉相连》讲述了《崛起》之后发生的故事，向玩家解释了一下劳拉父母以及家族的故事。由于这个系列重启过的缘故，一些和系列最开始相比发生了变化的设定也在这个 DLC 中得到解释。虽然流程短且没有战斗，但由于数量繁多的收集品以及中文语音演出，本作看起来还是相当厚道的。另外，正篇的攻略可参考杂志的 384 期以及《次世代专辑》Vol.5。

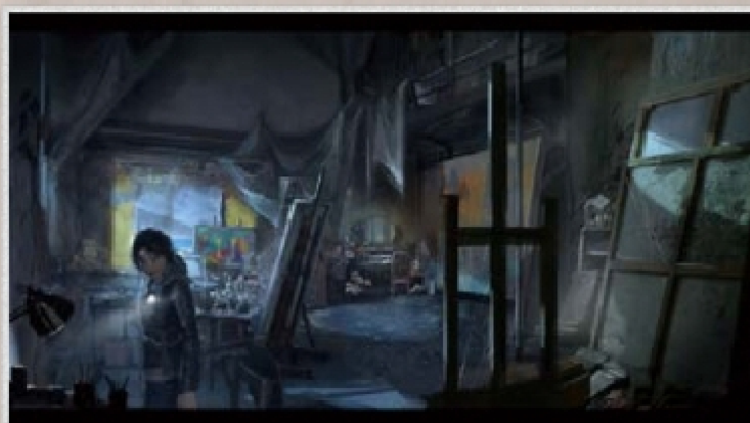
攻略透解 GUIDE THROUGH

文 三日月　美编 Juxi

本文对应语言版本：简体中文 | 本文对应游戏版本：1.03

古墓丽影 崛起 20周年纪念版	Square Enix	动作冒险
多机种	Rise of the Tomb Raider 20 Year Celebration	中文版
	2016年9月27日 / 本地1人、在线2人	对应年龄：18岁以上
	售价为PS4/XOne：475港币	对应PS VR

新增DLC《血脉相连》简单流程



《血脉相连》补完了《古墓丽影 崛起》的剧情，本身并没有战斗，甚至连解谜部分（但需要玩家做一做阅读理解）也很简单。由于这个 DLC 的主要乐趣在于剧情和探索，因此流程方面笔者也不作太多的说明。本作的大致流程如下：

1	找到探索地图 1/2，然后在大厅找到手电，进入地下室；
2	在图书室找到线索、老旧打火机、主密匙和探索地图 2/2；
3	到达大宅西侧，寻找保险箱密码提示；
4	打开书房的保险箱，经酒库进入秘密地窖，获得铁撬；
5	解开最后的谜题，然后通关。



全收集位置

本作一共有96个收集，除了游戏开始就自动获得的“通知送达”和通关后自动获得的“和解”外，在DLC中玩家获得的收集有94个。收集的位置大多相当明显（毕竟场景也不大），因此全收集的难度不大。惟一值得注意的是，有一些收集是需要玩家获得特定道具或者通关后才能获得，这些收集会在下文中标出。

父亲的书房



1 第一印象：游戏开始后，在桌面上能找到这个收集。



2 下一步：红色椅子的旁边。



3 劳拉、理查德、和安娜的合照：柜子上。



4 劳拉戴着埃及皇冠的相片：在桌子上。



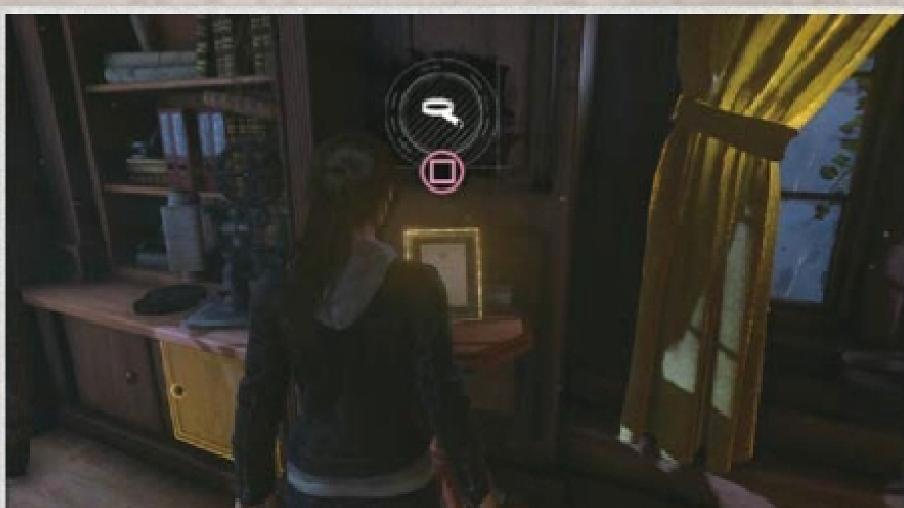
5 班杰明·克罗夫特半身像：房间右边的桌子上。



6 非洲面具：门旁边的柜子里，需要先打开柜子。



7 北叙利亚的古代地图：调查房间左边的作业台。



8 克罗夫特爵士的文凭：房间右边窗户旁的桌子上。



9 神话背后的真理：门左边的柜子里，需要先打开柜子。



10 邪马台断剑：门右边的箱子上（通关后）。



11 阿特拉斯地图：上一个收集的旁边（通关后）。



12 罗斯的手枪：书桌上，很容易就能看到（通关后）。



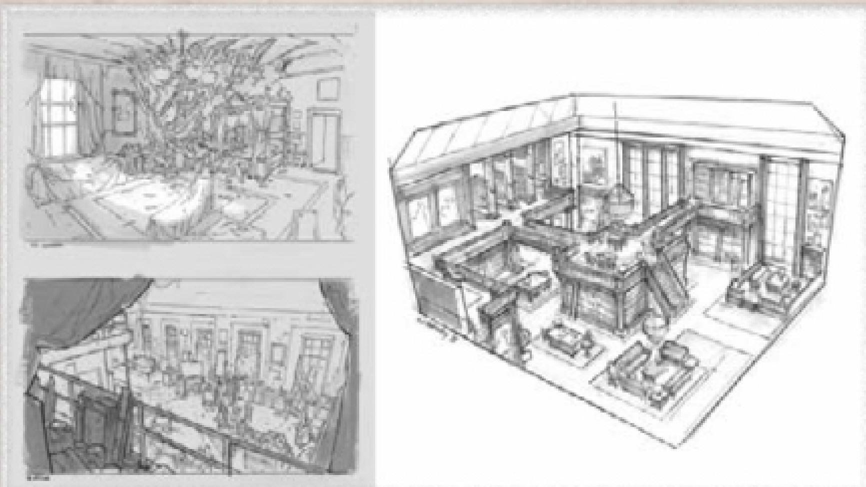
13 兰斯洛特爵士的全套盔甲：书房外的走廊上。



14 状况良好：盔甲旁的桌面上，旁边还有一台手提电脑。



15 问妈妈的事：壁炉旁边的红色椅子上。





16 古埃及十字架：隐藏门对面的柜子里，需要先打开柜子。



17 探索地图 1/2：走出书房后在箱子上就能发现。

大厅



18 隐藏的威胁：大厅一楼北面的窗台上。



19 无限可能的人生。大厅一楼，壁炉旁的桌子上。



20 暴风雨会过去，连接一楼大厅和图书室的房间里。



21 给约拿的讯息：大厅一楼，靠近正门的桌子上。



22 衔尾蛇护符：大厅一楼西北面的柜子里。



23 凤凰雕像：大厅二楼，东北面的柜子里。



24 不明半身像：大厅一楼，东南面的底座上。



25 克罗夫特家纹：大厅二楼锁着的箱子里（需要主密匙）。



26 安娜的香烟盒：大厅二楼，西北面的窗户旁。



27 手电筒：大厅一楼，正门附近。



28 投降协议：大厅一楼，正门前（通关后）。

地下酒库



29 哥哥的警告：获得手电并进入暗门后，立即往左看就能发现。



30 结伴旅行：沿着楼梯来到地下，在桌面上。



31 哥哥的恳求：进入酒库后，右边的箱子上。



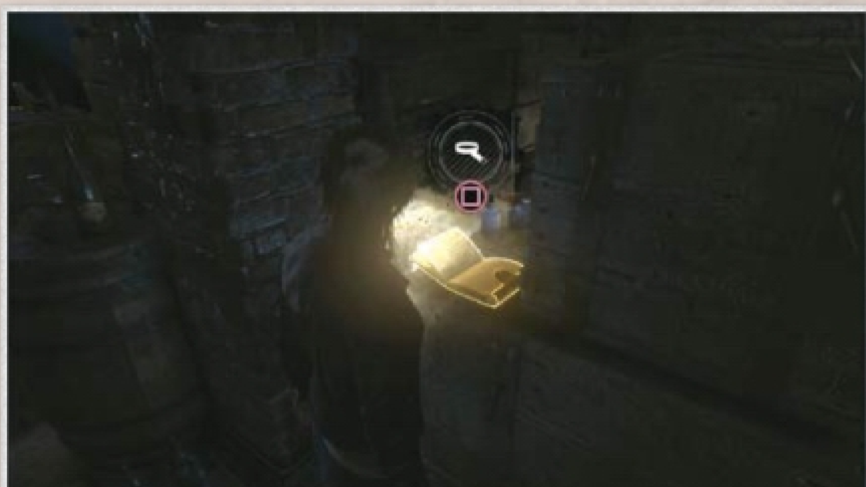
32 抉择：移开第一个酒柜，面前的箱子上。



33 可敬的职责：酒库左边两个铁柜，右边柜子的里面（需要铁撬）。



34 小天使：走廊尽头的桌子上。



35 生日探险：移开酒柜后，往右转的柜子上。



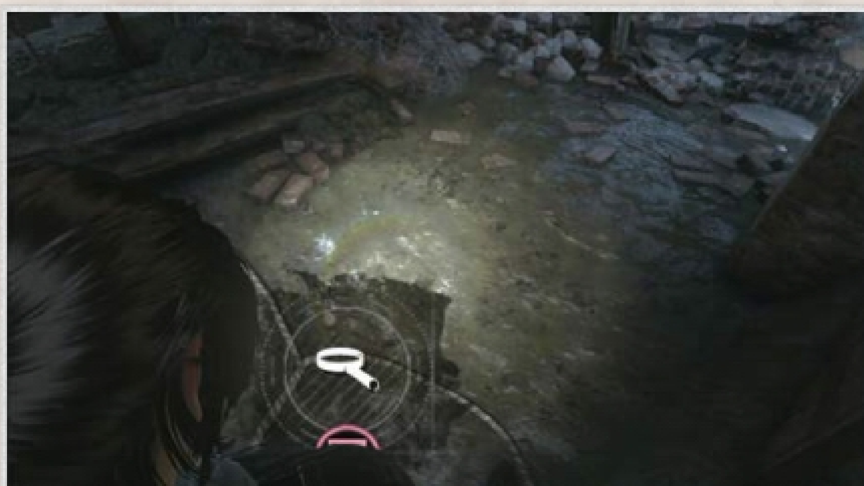
36 老旧棋盘：铁柜旁的桌子上。



37 克罗夫特醒酒瓶：移开两个酒柜的地点，地下室的前方。



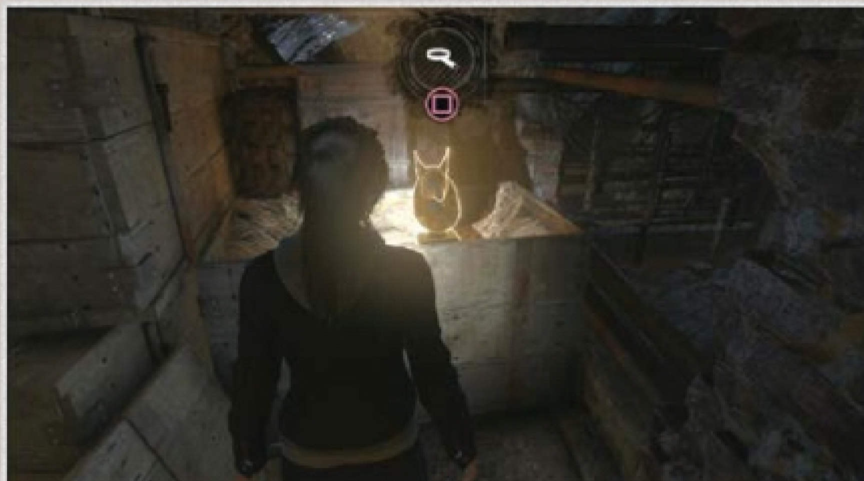
地下室



38 陷阱装置：通完图书馆道路的地板上，黄色箱子的下方。



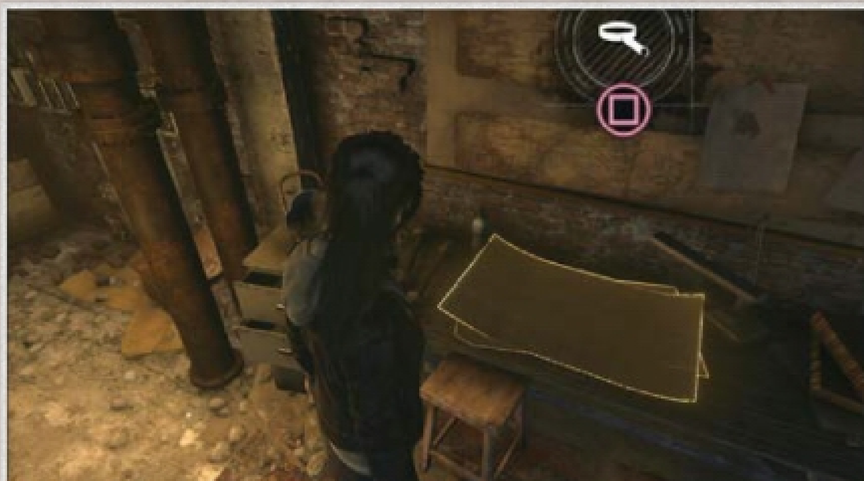
39 木乃伊熊：西南面的死路里。



40 古阿努比斯半身像：通过地下室后，玩家需要挤过几个箱子，通过后转左。



41 给爸爸的信：梯子前的铁柜里（需要铁撬）



42 翻修工程：爬上梯子后，在房间的桌子上。



43 基础上的裂痕：上一个收集同个房间的架子上。

图书室



44 雷金纳德爵士的全套盔甲：图书室一层，门旁边的盔甲。



45 线索／老旧打火机：图书室一层的书桌前。



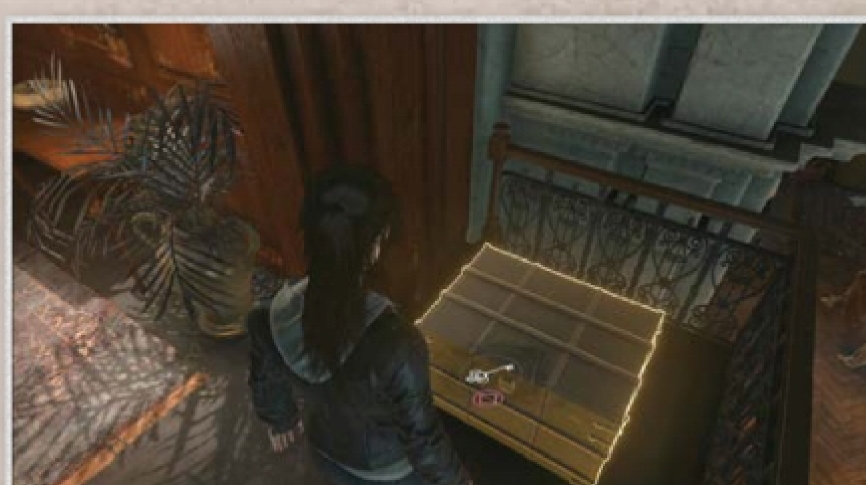
46 隐形墨水：书架旁的小圆桌上。



47 发现：书桌的角落上。



48 旅程：图书室东面，书架的正对面。



49 埃及皇冠：图书室二层的箱子里（需要主密匙）。



50 象形文字练习纸：图书室左方的桌子上。



51 埃及象形文字书：收集“象形文字练习纸”的下面。



52 探索地图 2/2：图书室二层的门旁边。



53 探索地图 2/2（已显示）：利用打火机点燃壁炉后，再次调查壁炉。



54 劳拉的童年绘画：书桌后的窗户旁。



55 温斯顿的便条：沙发后的桌子上。



56 主密匙：获得“探索地图 2/2（已显示）”，按图索骥移动书架后发现。



57 图书馆相片：通过图书室左边的梯子来到另一边的二层，在二层就能找到这个收集。

大宅西侧
（主人房）



58 机会渺茫的团圆：大床前的凳子上。



59 停止时间：门旁边的柜子里。



60 克罗夫特的新成员：房间角落的衣柜里。



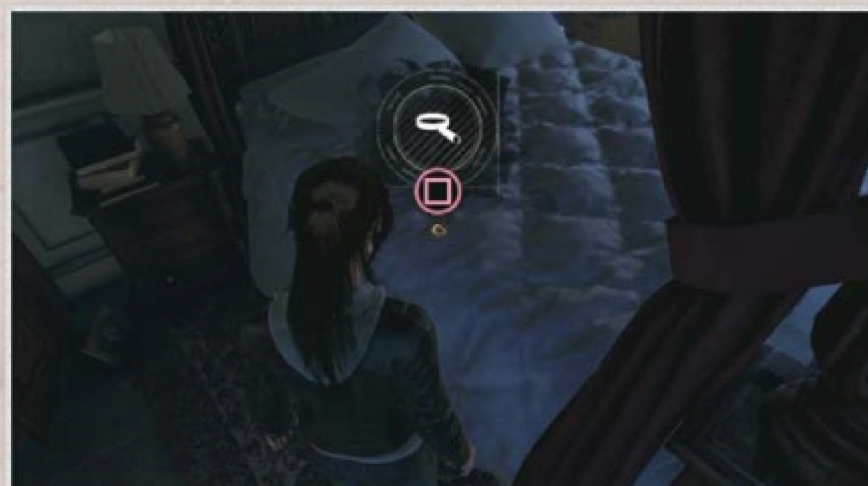
61 艾蜜莉亚的垂饰：大床旁的柜子上。



62 艾蜜莉亚的香水瓶：化妆台上。



63 艾蜜莉亚婚礼当天的照片：大床旁的窗户上。



64 艾蜜莉亚的婚戒：床上。



65 理查德·克罗夫特半身像：沙发后的窗台上。



66 怀表：床对面的柜子上。



67 被悲痛吞噬：主人房外的柜子里。

大宅西侧
（母亲的画室）


68 担心：画室入口右边的柜子里。


69 迁入：画作旁的工作台上。


70 艾蜜莉亚的画作：流程固定获得。


71 新的爱人：爬上画室右边的梯子，画室的二层。


72 艾蜜莉亚抱着劳拉的相片：进门后往右转，画作旁的桌子上。

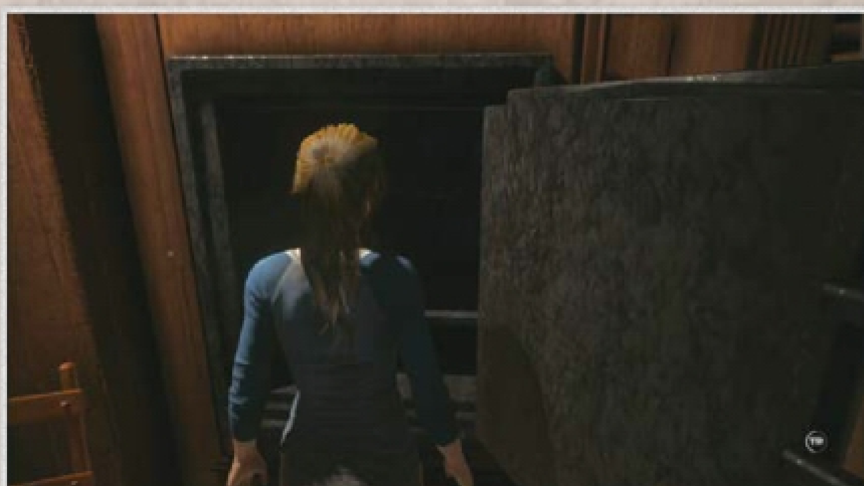

73 艾蜜莉亚和劳拉一起画画的相片：梯子旁。


74 艺廊手册：爬上梯子后发现的铁箱里（需要主密匙）。


75 我们玩过的游戏：进入画室后，走廊左侧的柜子上。

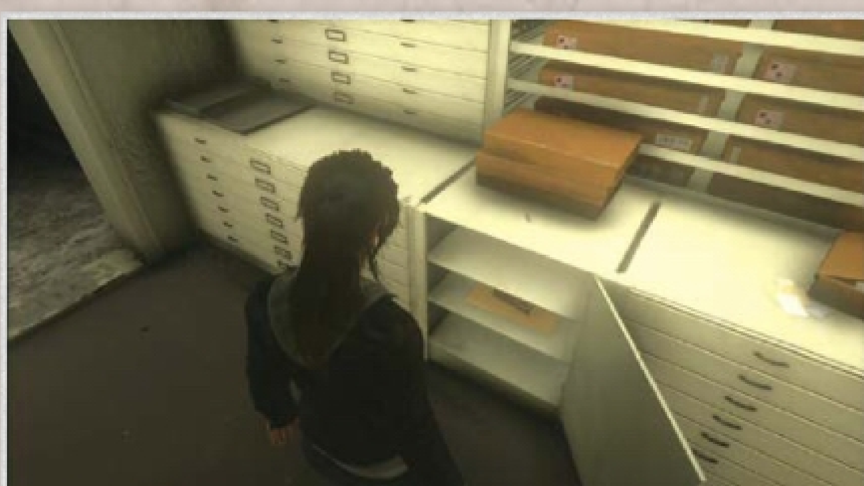
父亲的书房
（保险柜）

76 空白信件：书房的保险柜里。
77 空白信件（已显示）：获得上一个收集后，利用打火机点燃壁炉后，再次调查壁炉。
78 劳拉的泥手印：书房的保险柜里。
79 克罗夫特爵士未公开的手稿：书房的保险柜里。
80 崩溃：书房的保险柜里。



秘密地窖


81 仪式：地窖中央的桌子上。


82 保守秘密：进入地窖后，打开左边的柜子。


83 责怪：右边角落的工作台上。


84 面对死亡：地窖的架子上。


85 太阳形状的牌匾：地窖右边的墙上。


86 龙的玉雕：地窖中央的桌子上。


87 克罗夫特爵士的手抄本：右边角落的工作台上。


88 西藏卷轴：地窖中央的桌子上。



89 铁撬：地窖中央的桌子上的箱子里。



90 翻修工程的缺页：地窖左边角落的工作台上。

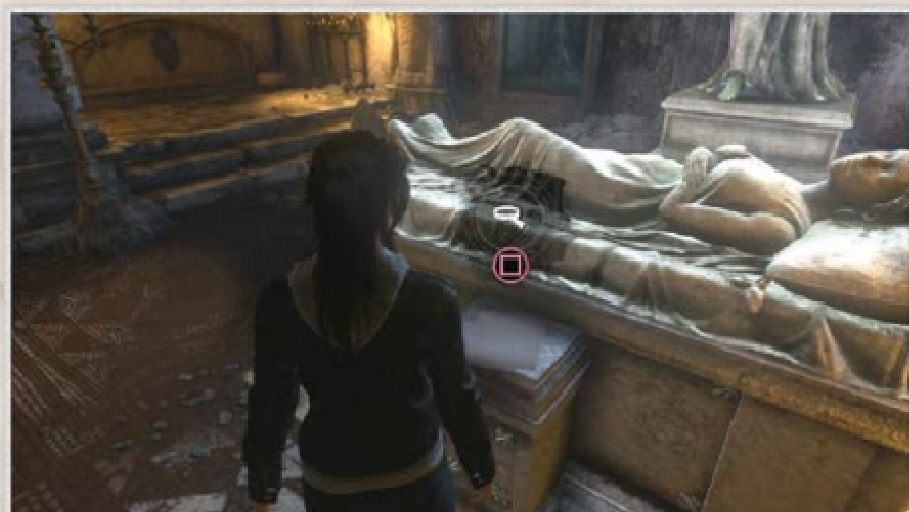
地下墓地



91 回归：往下的楼梯中途的左侧石台上。



92 金色玫瑰：进入墓地后，右转角落的石台上。



93 给我女儿的信：游戏的最后，获得的同时这个 DLC 也就此告一段落。



《劳拉的恶梦》简易攻略

本 DLC 说白了就是一个类似于《COD》丧尸模式的额外关卡，玩家需要在克罗夫特大宅和围攻玩家的各路敌人展开战斗。地图和《血脉相连》基本一致，玩家需要做的事情就是边和敌人战斗边在大宅各处寻找额外的武器，中途寻找主密匙和摧毁三个怒之骷髅，最后在中央大厅和最终 BOSS（一个巨大骷髅头）决一死战。这个模式里除了流程外，所有的一切都是随机的。包括武器的种类和位置、骷髅头的位置、主密匙的位置、需要用主密匙才能打开的房间和玩家的出生点。



这个模式相关的成就 / 奖杯一共有三个，除了杀敌可能要刷一下之外（如果不幸死几次的话甚至还不需要），其余的都是只要通过这个模式就能解锁的。这个模式相当简单，惟一需要注意的是，即便在最低难度，这个模式敌人虽然只会近身攻击，但攻击力依然是可怕的高（和之前的 DLC《暗冷》类似）。由于在这个模式里敌人的刷新点相当的多，甚至会直接从玩家身边刷新，因此玩家全程需要保持移动以保证不被包围。而在这么多敌人中，要数自爆兵的威胁最大，一旦遇到要不就逃要不就速杀，不要给其近身玩家的机会。另外，敌人的强度会随着玩家击破怒之骷髅数量的增加而变强，因此玩家可以一开始先探索大宅获得强力武器后再开始击破怒之骷髅。最终 BOSS 就没什么好说了，在二层和它周旋即可躲开它的大部分攻击，小心不要被杂兵包围就行。

成就/奖杯列表

名称	点数/杯种	解锁条件
家族全史	25点/铜	找到克罗夫特庄园的所有文献。
进入恶梦	5点/铜	在劳拉的恶梦中摧毁怒之骷髅。
对抗恐惧	25点/银	在劳拉的恶梦中击败100个敌人。
盗家者	25点/铜	找到克罗夫特庄园的所有遗物。
通往过去的钥匙	5点/铜	取得主密匙。

名称	点数/杯种	解锁条件
流传后世	40点/银	完成《血脉相连》。
侦探大师	20点/铜	开启父亲的保险箱。
与克罗夫特家族相遇	15点/铜	找到克罗夫特庄园50%的文献。
遗物猎人	15点/铜	找到克罗夫特庄园50%的遗物。
安详入梦	25点/铜	完成《劳拉的恶梦》。



作为系列最新作，《纸片马里奥 色彩溅落》对于搭建纸片世界可谓是驾轻就熟。以油漆颜料为主题的故事、解谜和战斗要素让“纸片”的特色更加鲜明。本作的剧情延续了一贯的日式幽默风格，采用现场演奏的爵士乐十分出彩。虽然游戏的系统要素比较简单，但丰富的细节还是给人留下了深刻的印象，不失为一款欢乐休闲的佳作。

文 初心者　美编 Juxi

纸片马里奥 色彩溅落	Nintendo	动作冒险
Wii U　ペーパーマリオ カラースプラッシュ		日文版
2016年10月13日	本地1人	对应年龄：全年龄
售价为6156日元		

基本操作

按键	功能
左摇杆	移动
A键	跳跃上顶/踩踏
B键	用锤子砸
X键	用锤子砸并染色（配合摇杆改变方向）
Y键	进入剪纸模式
十字键↑	召唤颜料桶提示
L键	缩放世界地图
–/Select键	在标题画面切换单屏/双屏显示
+/Start键	从区域返回世界地图（首次进入的区域除外）

关于战斗操作

在使用双屏的模式下，战斗指令需要使用GamePad的触控来操作，包括点按和拖动选择卡片、按住卡片进行涂色和滑动卡片执行战斗指令。在设定中，可以选择“じょうきゅうそうさ”（进阶操作），从而在选择卡片的时候就可以进行涂色的操作。



另外，可以从设定中开启战斗指令的按键操作（点击屏幕，进入游戏菜单→点击右上角的问号图标→“せってい”→在“バトルのそうさをかえる”项目选中“きほんそうさ＋ボタン”）。在单屏显示模式下，点触GamePad即可唤出游戏菜单。

按键	战斗指令
左摇杆/十字键左右	选择卡片
十字键↑	进入下一个步骤
A键	选中卡片、涂色
B键	取消上一个指令
X键	显示详情
Y键	重新排列卡片
ZL键	逃跑
L/R键	幸运抽卡
ZR键	确认敌人（单屏模式时）

解谜系统

动作

使用马里奥的经典动作——跳跃上顶和踩踏，以及本作的锤子，可以跟场景上的物件进行互动。不过在解谜方面这些动作用得不多，需要留意的是看见砖块不要急着搞破坏，因为有可能走到场景背面切换视角，就会发现那是用来爬上高处获取奖励的垫脚石，太早打掉的话就很尴尬了。

染色

在获得了使用锤子进行染色的能力之后，就可以按下X键溅落颜料，修复地图场景中掉色变白的地方。染色会消耗少量颜料，涂满之后会掉落金币和卡片。染色时会自动选择正确的颜色并发亮，所以如果溅出来的颜色一直在切换，就证明不是需要染色的地方。

染色可以恢复场景机关原本的功能，因此是本作解谜系统的主要手段，而且也是区域“掉色修复率”达到100%的必要条件。每个区域的掉色修复率除了会在世界地图的时候显示，还可以打开游戏菜单的状态界面查看。

由于判断纸片在立体场景中的空间感有一定难度，而且游戏对完全染色的面积要求比较严，玩家一开始可能会对染色的操作不太适应，不妨在锤子下砸时配合方向键来微调朝向，多试几次。



▲状态界面也显示了各地区的染色完成率。

颜料

锤子中的颜料有红蓝黄三原色，在对场景染色和战斗卡片染色的过程中会被消耗掉。染色的时候消耗了特定的颜色，就要从场景物件或者战斗奖励中获取颜料。通过用锤子砸场景中的互动物件，就会掉落各种颜色的颜料。比如卡片的颜色偏蓝色，战斗的时候就会消耗较多的蓝色颜料，战斗之后，可以从树木等冷色系的地方砸出颜料来补充。另外，锤子升级时、在咖啡店花费金币或者在战斗中使用1UP蘑菇卡片，可以立即补满颜料。



剪纸

剪纸是本作的另一种解谜手段，但大都是在固定的地方才能使用。获得剪纸能力之后，在能够剪纸的位置附近按Y键就会出现虚线框的提示，这时候观察整个画面，移动到与虚线框形状相似的地方直到两者重叠起来，就可以在GamePad上沿着线进行描画。

随着流程推进，还会在剪纸之后出现卡片选项。将符合情景的卡片拖动到剪出来的空位，然后点按卡片染色即可完成解谜。注意如果选错了，卡片也是会被消耗掉的。



红色方块

在游戏中后期，会出现印有"!?"标志的红色方块，顶一下就可以使用特殊的能力。在这种状态下，使用锤子敲打有着同样标志的物件，就能令其暴露原貌。如果是敲打敌人的话，则是无需进入战斗画面就直接将敌人干掉，但是被撞上的话这种状态就会消失。



卡片战斗系统

本作采用卡片进行回合制的战斗，但是要注意，在自己的回合不要停留太久，否则有可能被某些敌人偷走自己的卡片并直接逃跑。

触发战斗之后，基本的操作流程是：选卡→涂色→出卡→QTE，在确认出卡之前都可以取消之前的操作。发出去的卡片就算没有生效也会消失（比如第一张卡就把敌人干掉但之后的卡片还没发动），所以随意乱用卡片的话，很容易会在关键时刻无卡可抽。因此要注意针对不同的敌人、敌人的数量以及敌人的强弱，选择最有效最经济的卡片，避免浪费。

卡片上的图案代表了行动的类别，以鞋子（跳跃攻击）为例，图案数量代表发动攻击的次数，比如鞋子 ×2，就是连续两次发动跳跃攻击。如果是个破鞋，威力会比较低，而图案越大，攻击的威力就越高。选好卡片之后，还要按住卡片来涂色，涂得越满威力越大，并根据卡片颜色消耗相应的颜料量。



触发战斗

跳跃上顶、踩踏和用锤子砸的动作不仅可以与场景互动，而且还是触发战斗先制的手段，相当于预先发动了一次攻击。但是要注意部分敌人并不吃这一套，比如有尖刺帽子的害羞小子踩上去反而会受伤。如果背对敌人时触发战斗，则是会被偷袭。

选择卡片

每回合能够使用的卡片数量会随着流程的进行而增加，玩家可以根据战斗的难度，决定每回合应该出手几张卡片。用完该回合出手的卡片，才会轮到对方行动。

不同的敌人有着不同的特点，卡片也会因此产生不同的效果，甚至是完全无效。在卡片出手之前，可以按住卡片染色，从而增强卡片的威力。

游戏的战略就在于对卡片的选择。比如我方一回合最多可以选择两张卡，当站在最前面的敌人是乌龟时，就可以选择两张不染色的卡，其中第二张是跳跃踩踏攻击。出卡后，第一张卡的攻击打不死乌龟的话，乌龟就会缩成龟壳，接着发动第二张卡进行踩踏，就像正统马里奥一样，龟壳会向后飞去，将其他敌人干掉。

动作指令

在指令发动的瞬间点触GamePad（或者按下A键），可以使出“动作指令”（即QTE），成功掌握时机的话，可以增强卡片的效果。比如踩踏攻击的QTE是每当发动攻击时，最多连续踩踏5次；相反地，如果发动锤子攻击的时候错过了最佳时机，锤子就会断掉，等于攻击Miss了。而被敌人攻击的时候，动作指令则是变成防御或者回避。



一些卡片，比如火焰花，如果不能掌握好QTE的时机就几乎没有什么威力。因此在获得新卡片之后，不妨先到主城的动作指令道场多试几遍。另外，物品卡虽然演出很夸张，但实际上也是有隐藏QTE的。

战斗报酬

本作战斗的最理想情况是达成无伤胜利，如此一来就可以获得完美奖励。比起普通的胜利，敌人会掉落额外的颜料、锤子纸板和金币，而且掉落敌人卡片的几率也会更高。收集一定的锤子纸板，就可以获得一次填满颜料的效果，并且增加颜料的最大值。

入手途径

通过染色、剪纸、战斗等行动可以入手掉落的卡片。在通关某些区域之后，商店之中就会解锁部分卡片，可以直接购买。除了代表攻击行动的普通卡片，还有比较珍稀的敌人卡片和物品卡片。使用敌人卡片可以召唤敌人并使用他们的攻击招数，而且还会为马里奥抵挡一次攻击。物品卡片可以召唤特殊的巨大物品，相当于必杀技。



随着流程进行，会开放一个类似老虎机一样的幸运抽卡系统，在卡片不够用的时候就可以消耗金币从而抽卡。卡片转动时还可以消耗更多的金币降低转速，以便抽到想要的卡片。

普通卡片

卡片	效果	价格（无色）	价格（有色）
ぼろジャンプ	弱跳跃攻击，踩踏单个敌人	–	–
ぼろジャンプ×3	弱跳跃攻击，踩踏单个敌人，发动3次	–	–
ぼろジャンプ×5	弱跳跃攻击，踩踏单个敌人，发动5次	–	–
ジャンプ	跳跃攻击，踩踏单个敌人	5	20
ジャンプ×2	跳跃攻击，踩踏单个敌人，发动2次	15	–
ジャンプ×3	跳跃攻击，踩踏单个敌人，发动3次	–	–
デカジャンプ	强跳跃攻击，踩踏单个敌人	15	60
デカジャンプ×2	强跳跃攻击，踩踏单个敌人，发动2次	40	–
どデカジャンプ	超强跳跃攻击，踩踏单个敌人	36	170
つぎつぎジャンプ	跳跃攻击，依次踩踏敌人，可以在敌人之间往复	20	90
デカつぎつぎジャンプ	强跳跃攻击，依次踩踏敌人，可以在敌人之间往复	50	250
どデカつぎつぎジャンプ	超强跳跃攻击，依次踩踏敌人，可以在敌人之间往复	–	–
ばねジャンプ	踩踏单个敌人，最多10次	4	15
ばねジャンプ×2	踩踏单个敌人，最多10次，发动2次	12	–
ばねジャンプ×3	踩踏单个敌人，最多10次，发动3次	–	–
デカばねジャンプ	用力踩踏单个敌人，最多10次	20	60
どデカばねジャンプ	超用力踩踏单个敌人，最多10次	–	–
アイアンジャンプ	跳跃攻击，踩踏单个敌人，穿着金属鞋所以对尖刺也有效	5	22
アイアンジャンプ×2	跳跃攻击，踩踏单个敌人，穿着金属鞋所以对尖刺也有效，发动2次	20	–
アイアンジャンプ×3	跳跃攻击，踩踏单个敌人，穿着金属鞋所以对尖刺也有效，发动3次	–	–
デカアイアンジャンプ	强跳跃攻击，踩踏单个敌人，穿着金属鞋所以对尖刺也有效	20	70
どデカアイアンジャンプ	超强跳跃攻击，踩踏单个敌人，穿着金属鞋所以对尖刺也有效	–	–
スピンジャンプ	旋转着踩踏单个敌人。可以对周围造成伤害，使用金属钻所以对尖刺也有效	10	30
デカスピンジャンプ	旋转着用力踩踏单个敌人。可以对周围造成伤害，使用金属钻所以对尖刺也有效	20	80
ぼろハンマー	使用锤子轻砸单个敌人。可以对周围造成伤害	–	–
ぼろハンマー×3	使用锤子轻砸单个敌人。可以对周围造成伤害，发动3次	–	–
ぼろハンマー×5	使用锤子轻砸单个敌人。可以对周围造成伤害，发动5次	–	–
ハンマー	使用锤子砸单个敌人。可以对周围造成伤害	5	20
ハンマー×2	使用锤子砸单个敌人。可以对周围造成伤害，发动2次	16	–
ハンマー×3	使用锤子砸单个敌人。可以对周围造成伤害，发动3次	–	–
デカハンマー	使用锤子用力砸单个敌人。可以对周围造成伤害	18	75
デカハンマー×2	使用锤子用力砸单个敌人。可以对周围造成伤害，发动2次	50	–
どデカハンマー	使用锤子超用力砸单个敌人。可以对周围造成伤害	52	250
ふっとばしハンマー	使用锤子从侧面砸单个敌人，可以将其向后打飞	7	28
デカふっとばしハンマー	使用锤子从侧面用力砸单个敌人，可以将其向后打飞	16	70
どデカふっとばしハンマー	使用锤子从侧面超用力砸单个敌人，可以将其向后打飞	–	–
ピコピコハンマー	敲打单个敌人，最多5次	5	20
ピコピコハンマー×2	敲打单个敌人，最多5次，发动2次	15	–

卡片	效果	价格（无色）	价格（有色）
ピコピコハンマ－×3	敲打单个敌人，最多5次，发动3次	–	–
デカピコピコハンマ－	敲打单个敌人，最多5次	15	60
デカピコピコハンマ－×2	用力敲打单个敌人，最多5次，发动2次	40	–
どデカピコピコハンマ－	超用力敲打单个敌人，最多5次	–	–
ポイなげハンマ－	向单个敌人投掷锤子，可以攻击到后面的敌人	15	65
ポイなげハンマ－×2	向单个敌人投掷锤子，可以攻击到后面的敌人，发动2次	50	–
ポイなげハンマ－×3	向单个敌人投掷锤子，可以攻击到后面的敌人，发动3次	–	–
デカポイなげハンマ－	向单个敌人投掷大锤子，可以攻击到后面的敌人	50	250
どデカポイなげハンマ－	向单个敌人投掷超大锤子，可以攻击到后面的敌人	–	–
ファイアハンマ－	使用锤子砸单个敌人。可以从锤子发射火炎攻击全体敌人	–	–
ファイアフラワ－	依次投掷最多4个火球	40	200
デカファイアフラワ－	依次投掷最多4个大火球	80	300
アイスフラワ－	依次投掷最多4个冰球	40	200
デカアイスフラワ－	依次投掷最多4个大冰球	80	300
POWブロック	摇晃地面造成伤害，使敌人无法行动。可以增加造成的伤害	–	100
キノコ	回复体力	–	20
デカキノコ	回复较多体力	–	70
どデカキノコ	回复超多体力	–	150
1UPキノコ	可以回复颜料量	–	300
しっぽ	以挥舞尾巴代替防御，可以反弹前方的攻击。受到伤害时效果消失	–	80
トゲぼうし	以尖刺帽子对来自上方的攻击进行反击，可以增加伤害。受到伤害时效果消失	–	80
カエル	以起跳代替防御，可以回避攻击。受到伤害时效果消失	–	80

区域与设施

世界地图以各个区域（Course）划分，回收区域中的小星星时强制通关，并开启通往其他区域的路线。但每个区域都会有一些保留或隐藏要素，有些区域的小星星也不止一个，因此第一次“通关”一个区域的时候并不能达到100%的探索率，需要在之后的流程中达成某些条件（世界地图上的对话气泡提示），然后再次返回该区域的时候才能完成。另外，重复游玩已通过的区域也可以刷金币和卡片。





◀黑吸管害羞小子有时候会在世界地图上面出现，如果不赶过去把它干掉的话，区域的颜色就会被再次吸掉。

主城

随着流程进行，在最初的城镇里面会新开放一些商店和NPC。

1. 在咖啡店可以回复马里奥的HP和颜料。在看报纸的奇诺比奥会告知接下来的流程应该去的区域。

2. 在邮局会收到一些写着各种小提示的信件。

3. 卡片商店，当中贩卖的卡片种类会随着流程逐渐增加。不需要的卡片也可以在这里卖掉。

4. 博识的奇诺比奥（在垃圾桶里）会提示接下来需要的物品卡。

5. 木桶里的奇诺比奥会将入手过的物品压缩成物品卡。

6. 在动作指令道场可以练习卡片的QTE操作，入手新种类卡片的时候就会增加相应的训练内容。另外救下戴眼镜的博士之后，这里的博物馆也会开放，可以欣赏背景音乐（需要100%修复率）和捐赠收集到的卡片。

7. 救助队本部，跟长官对话时他会告知剩余的队员人数及其下落。



猜拳神殿

在回收了特定区域的星星之后，就会开放各地的猜拳神殿（ジャンケンしんでん），顾名思义就是猜拳决定胜负的地方。每个猜拳神殿有三个回合（决出胜负为一个回合，平手不算），最初的两个回合，对方会有特殊的套路（场外的奇诺比奥会给提示），因此有高几率可以获得这部分数目不小的奖励，但到了第三回合就完全随机了。三回合里面只要输了一次，对决就会结束，需要再次在关卡中获得星星（多周目的透明星星亦可）刷出猜拳神殿的特殊金币才能免费进场。虽然在神殿侧面可以找到后门，交出一定数量的金币也能直接参加，但是这样子对方的出手就是完全随机了。这里列出前两回合可以得胜的出拳顺序以供参考，但由于中后期神殿对手的套路会变得比较复杂甚至有些随机，如果未能获胜，也可以用S/L大法重新挑战（先不要进世界地图否则会存档）。

神殿序号	第1回合	第2回合
1	布	布
2	石头	布
3	剪刀	剪刀
4	石头	剪刀
5	随机（对方随机出手，平手则不变）	石头
6	布、石头、剪刀循环（对方先出布或石头，平手则会出其余两种）	随机（平手时，对方会出其余两种）
7	随机（之后按一定顺序循环）	随机（之后除了石头以外不会连续两次相同）
8	随机	随机

PS CLUB

集结 PS3、PS4 和 PSV 相关情报
PSN 商城热点推荐



游戏大潮终于如期而至。虽然独占大作不多，但光一个 PS VR 就能让你玩上一段时间的索尼阵营可谓在最近抢尽风头，VR 所带来的全新游戏体验想必能让玩家沉迷好一段时间。另外众多跨平台大作也纷纷到来，对于各位 FPS 玩家来说，三款大作：《BF1》、《泰坦天降 2》和《COD 现代战争》重制版同捆发售的《COD 无尽战争》（哪里不对）同时到来，无论是设定还是玩法都各有不同，总有一款适合你。而即便你不喜欢打枪也没关系，别忘了还有《最终幻想 15》在等着你。

最新系统	PS4:4.01版本	PSV：3.61版本	PS3:4.80版本

PC 高分恐怖游戏《失忆症》合集将登陆 PS4

PS4

本作的开发故事得说回到 2009 年，当时的开发商 Frictional Games 打算开发一款名为《Lux Tenebras》的对应主机平台的恐怖游戏，其游戏形式仿照著名游戏《超级马里奥》。但由于成本和时间，最后一年过后玩家见到的却是和原先构想完全不同的，但依然恐怖的《失忆症 黑暗后裔》。

本作后来还推出了两作，分别是《失忆症 猪猡的机器》以及《失忆症 贾斯汀》。虽然只是个在 PC 平台上发售的独立恐怖游戏，但凭借着出色的氛围营造以及简单粗暴的游戏设定：身处黑暗且毫无还手之力的玩家，获得了来自玩家以及媒体的一致好评。本作三部曲的合集《失忆症 合集》将会在今年的 11 月 22 日登陆 PS4，对恐怖题材感兴趣的玩家可不要错过了。值得注意的是，本作暂定只有下载版本。





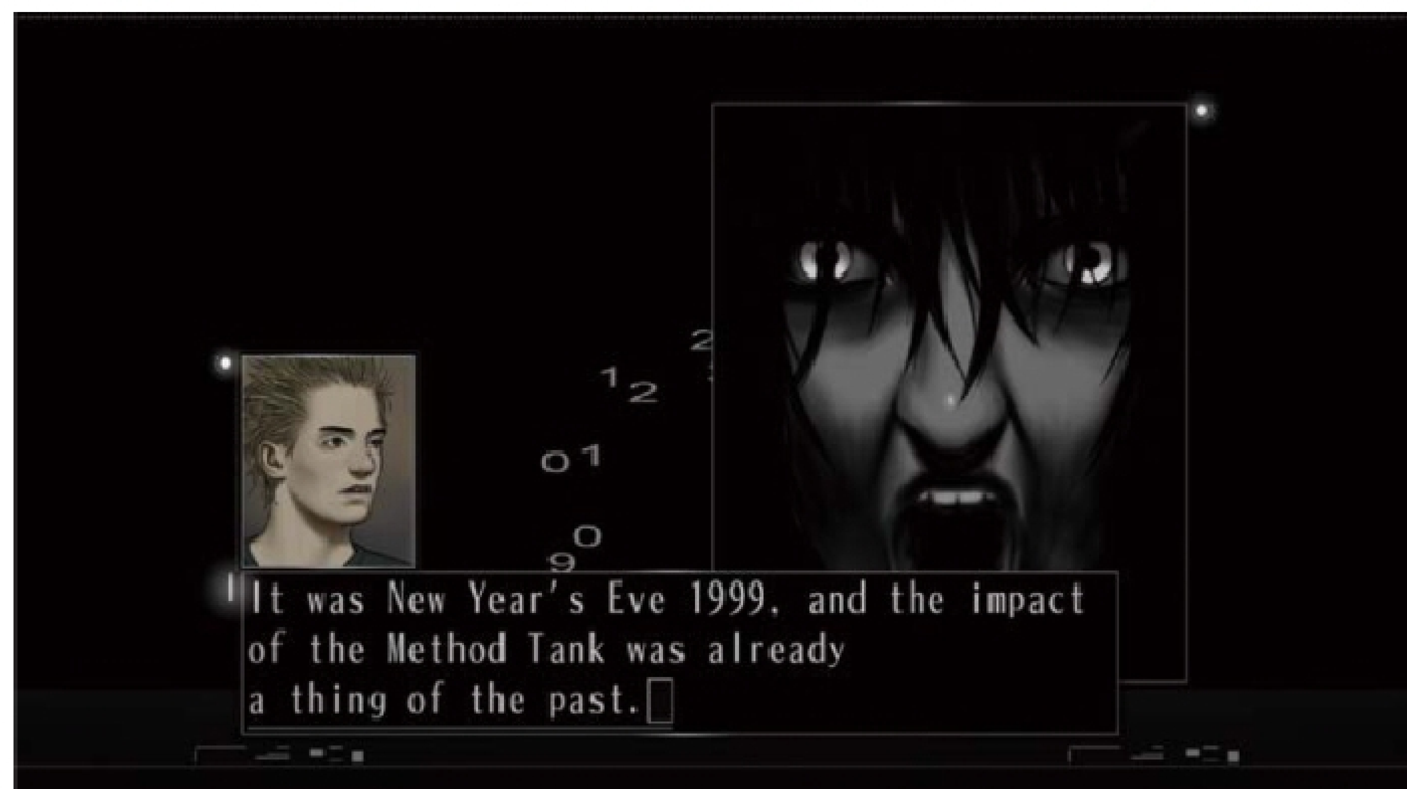
经典 AVG《银色子弹》重制版登陆 PS4

PS4

《银色子弹》为著名游戏制作人须田刚一（代表作：《花和太阳和雨》、《电锯甜心》、《杀死已死》等，最近的游戏的为 PS VR 上的《在地下》）早年的经典游戏之一，原作为 1999 年的 PS 游戏，后来在 NDS 上推出过其重制版。在今年的 10 月 7 日，本作的 PC 重制版发售并获得了不错的评价。本作重制版的 PS4 版本将会在 2017 年初发售。

本作故事发生在 1999 年，市里发生了一起连环杀人案，重重的线索指向了一位身分不明却名声在外且曾暗杀过多个政要的杀手“银色子弹”，玩家将扮演特殊调查组的一员，为寻找杀人案的真相以及“银色子弹”的真实身分而展开调查。





PS4 Pro 将会支持 SATA 3.0 硬盘接口 PS4

在此前的访谈中，SIE 的工程事业部负责人伊藤雅康对日媒网站 4Gamer 提到将在 11 月发售的 PS4 Pro 的一些硬件细节，其中提到 PS4 Pro 将会支持 SATA 3.0 硬盘接口。一般玩家听了之后可能会不明所以，简单而言便是 PS4 Pro 硬盘的传输速递将会是老版 PS4 的两倍，从原来的 300MB/s 提升至 600MB/s。虽然实际上快了多少还需要等实际发售后才能比较，但读盘以及安装时间会缩短看来是肯定的了。



Steam 将原生支持 DualShock 4 手柄 PS4

PS4 的 DualShock 4 手柄对应 PC 早就不是什么新鲜事了，但玩家依然需要通过设置系统或者其他第三方软件才能把自家的 PS4 手柄连接在 PC 上。在前一阵时间举行的 Steam 开发日活动上，Valve 宣布 DualShock4 手柄将在 Steam 上获得原生支持。

获得原生支持就意味着以后玩家在 Steam 上玩游戏可以在不需要额外设置以及第三方软件的前提下把 PS4 手柄以及 PC 连接上。对于众多相比 PC 键鼠操作更加适应手柄操作的家用机玩家来说，这无疑是个相当不错的消息。



巴黎游戏周索尼出展游戏一览（部分） PS4

在 10 月 27 日至 10 月 31 日，一年一度的巴黎游戏周将如期举行。虽然关注度不如 E3、科隆或者 TGS 那样高，但在这次游戏周上，PlayStation 平台依然将有超过 40 款游戏出展。和大部分人想象中的一样，本次出展的游戏将以于近日发售的 PS VR 为主，除了一些早就发售的游戏外，还有一些值得玩家关注的未发售游戏的实际试玩。部分出展游戏如下：

有提供试玩的PS VR游戏：

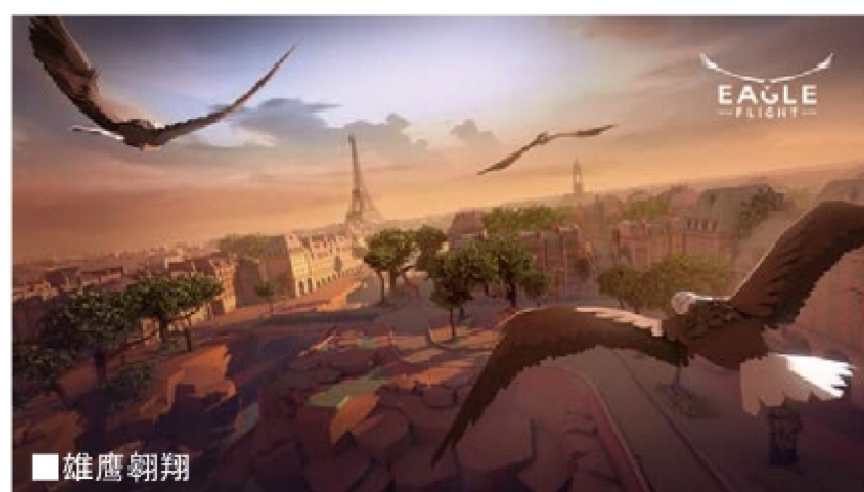
遥远星际（E3曾提供试玩的主视角射击游戏）
最终幻想15
雄鹰翱翔（E3上育碧公布的新作）
罗滨逊 旅途
星战前夜 女武神

有提供试玩的PS4游戏：

地平线 零点黎明
GT赛车 竞速
明日之子
新大众高尔夫
极限巅峰

值得一提的是，这次的展示游戏中还有《底特律 化身为人》，这个游戏自从公布后一直没有公布太多的消息，不知届时是否会有关于本作的最新情报公布。期待本作的玩家不妨留意一下。


■ Farpoint



■雄鹰翱翔


■ EVE 女武神

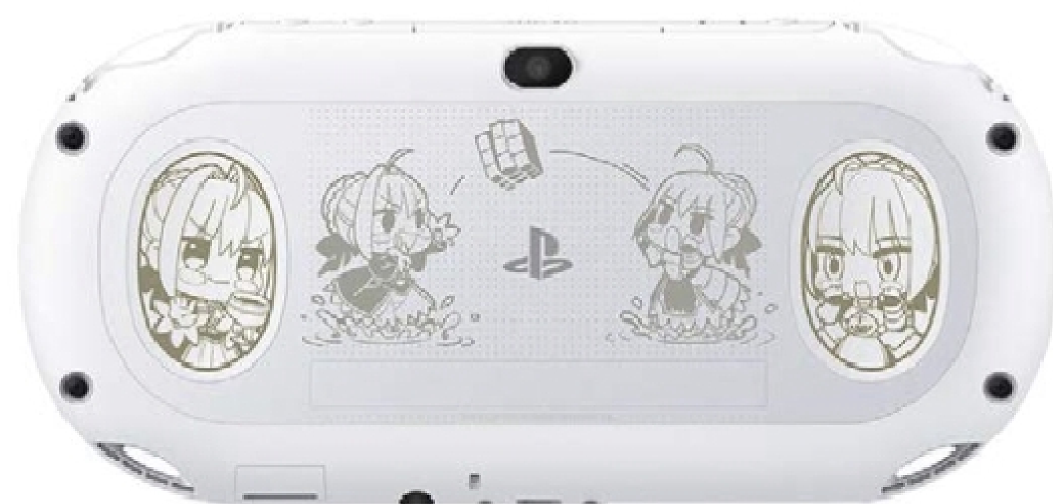
你是我的马斯特吗？《FATE/ 新世界》限定版主机公布 PS4 PSV

将于 11 月 10 日发售的 PS4/PSV 新作《FATE/ 新世界》限定版主机于近日公布，就和大家想象中的一样，这次的限定版将包括 PS4 和 PSV，对于各位喜欢“《FATE》系列”游戏的玩家来说，总有一款能让你掏钱包。

PS4 的限定版将会以系列人气角色，“自古红蓝皆 CP”的两位 SABER 亚瑟王”阿尔托莉雅”和暴君“尼禄”为图案。想顺便换一台新 PS4 的玩家不妨乘机买买买。其售价为 500GB：33,480 日元（含税）/ 1TB：38,480 日元 +（含税）。

限定版 PSV 则以白色为主要色调，主角依然是那两位，只不过这次变为了萌萌哒的二头身，限定版 PSV 里还包含限定主题，其售价为 20,980 日元（含税）。两款限定版皆是在 11 月 10 日发售，且包括游戏本体。









▲限定主题

研究中心 RESEARCH CENTER

XCOM 2

对于本作的玩家来说，《XCOM》系列”中最有挑战性的模式依然是那个不能 S/L 的铁人模式。本期笔者将会给各位读者带来本作铁人模式的心得以及难点成就 / 奖杯的获取心得。指挥官，你准备好和真正的强敌作战了吗?

本文对应游戏版本：1.01

XCOM 2	2K Games	策略
多机种	XCOM 2	中文版
2016年9月27日	本地1人/在线2人	对应年龄：15岁以上
售价为PS4/XOne：465港币		

铁人模式技能以及配置推荐

玩家需要注意的是，这个“铁人模式技能以及配置推荐”并不是惟一的，特别是装备方面，除了表中推荐的装备外，闪光榴弹和模拟信标都是相当好用的装备，前者能造成敌人混乱，在初期可以用来中断灰人对我方的心量控制，后者可以生成一个吸引敌人攻击的全息影像，可以用来吸引敌人火力以给玩家留下输出的时间。技能搭配也不是惟一的，例如专家的“医疗协议”在铁人模式下可以起到远距离救人的作用，玩家可以试着混搭来应对不同的状况。由于笔者的战法是以最快减少敌人数量为首要原则（敌人死光我方就不会受伤，这是个真理），因此装备和技能搭配会以攻击性为主，玩家可以根据自己玩法的不同来改变相应的配置。

游侠



突击游侠在高难度下由于近战输出有限而且风险高的缘故，在后期会显得极其乏力，而高风险的打法也使其在铁人模式下的实用度大减。速射流（双喷）游侠因此成为了高难度下最安全也是后期最稳定的路线。但在初期和中期，近身的高伤害（相对初期而言）和高命中又能减少很多不必要的不确定性。因此初期可以走突击路线，过渡到后期后就可以学习速射为最终技能了。在铁人模式下游侠的主要作用将是侦查以及利用移动力的优势攻击敌人侧面。

装备

EXO/WAR 护甲

地狱网（增加 HP 最大值，反弹伤害，使敌人陷入燃烧状态）

手雷（随意，可根据玩家玩法改变）

利爪子弹（试验场制造，增加暴击率）

个人战斗晶片

调理（增加 HP）或敏捷（增加闪避）

武器升级

雷射瞄准器、微力扳机（推荐）或中继器

技能配置

剑术大师
暗影步
奔袭战术
剑刃风暴
不可触碰
速射

专家



普通模式和铁人模式的专家走的是两条路线，很多在普通模式略显鸡肋的技能在铁人模式能发挥巨大的作用。“恢复”技能在铁人模式下翻身做主人，这个技能能在玩家感到“我去完蛋了”的时候（例如被看门人的范围攻击击中小队复数队员时）救小队一命。“威胁评估”则可以用在游侠身上以提供额外的行动点用来监视。失控协议由于几率上的问题增加了一些不安定性，但在骇入能力上去后依然能发挥不错的作用，在一些略显绝望的时刻依然能救玩家于水火之中。其他的一些用法则和普通模式类似，专家还是那个除了输出外什么都干的好士兵。

装备

EXO/WAR 护甲

头颅开采器（后期可换成“头颅接入器”，同时具备秒杀变种人以及原典 / 增加骇入能力 / 获得情报三种功能，你值得拥有）

手雷（随意，可根据玩家玩法改变）

穿甲弹（试验场制造，无视 5 点护甲）

静滞背心（试验场制造，增加 HP 最大值，每回合回复 2 点 HP，最多回复 8 点）

个人战斗晶片

专注（增加意志力）或敏捷（增加闪避）

武器升级

瞄准镜、微力扳机、中继器或枪托

技能配置

战斗协议
失控协议
扫描协议
威胁评估
守护
恢复



神枪手



和一般模式不同，在铁人模式下枪神技能树的技能实用度大大减低，原因也很简单：你一个狙击手可以远程狙击为什么要冒着死亡的危险拿着一把小手枪和外星人近身肉搏呢？由于小队视野不适用于手枪的缘故，狙击手的远程优势被抹灭了。但只要有适当的装备以及技能配置，中后期的狙击手可以在保持绝对安全射击距离的前提下保持很高的命中率和输出，配合连环杀戮可以快速地减少敌人的数量。赶紧把你的“午时已到”幻想收起来吧，指挥官。

装备

穿甲弹或曳光弹（增加 10 点命中）

个人战斗晶片

感知（增加命中）

武器升级

瞄准镜、扩展弹匣或自动填装器

技能配置

远距监视
致命射手
拔枪速射
杀戮地带
稳定之手
连环杀戮

榴弹兵

由于爆炸物自带 100% 命中率的特性，而且能把掩体炸开的缘故，榴弹兵在铁人模式往往是开战后行动的第一单位。用法也和其他模式类似，依然是以炸开掩体、消除敌方护甲和使用技能压制为主要任务。

装备

EXO/WAR 护甲

火焰榴弹（装备在榴弹位置，配合“重型军火”能增加一次使用机会）

破片榴弹或龙火弹（试验场制造，额外伤害 + 几率让敌人陷入燃烧状态）

静滞背心（试验场制造，增加 HP 最大值，每回合回复 2 点 HP，最多回复 8 点）

个人战斗晶片

调理（增加 HP）

武器升级

瞄准镜、微力扳机（推荐）、中继器或枪托



技能配置

粉碎机器
压制
重型军火
爆炸性混合物
齐射
撕裂



灵能士兵



虽然培养时间很长，但灵能士兵在铁人模式是必需的！技能推荐也没什么好说，全学！“主宰”是所有技能中优先度最高的（如果你的初始技能之一不是它的话），控场能力在敌我双方数量都不多（没出意外的话）的时候显得非常重要，在危机时刻也可以起到扭转战况的作用，在实际战斗时请优先用在狂战士、变种人持盾者和看门人身上。错乱＋分裂＋虚空裂隙的技能组合能同时起到“范围伤害＋控场”的可怕效果。指挥官啊我就直说了，拯救地球就指望他们了！

装备

EXO/WAR 护甲

龙火弹

镀层背心（试验场制造，增加 HP 最大值和护甲）

个人战斗晶片

专注（增加意志力）或调理（增加 HP）

武器升级

随意，毕竟灵能士兵没什么机会开枪。

技能配置

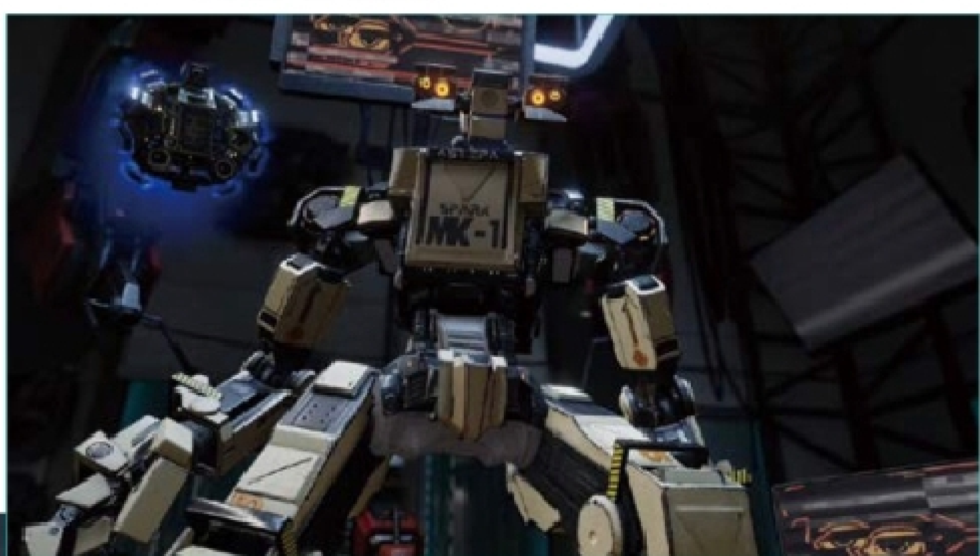
全部！

SPARK



基础技能

超载：使用技能该回合内行动点变为三点（使用过载不需要行动点），每一次射击后命中都会减少 15%。



介绍

玩家只有在安装了 DLC《沈的最后礼物》后才会出现的新职业。由于是机器人的缘故，因此它并不会陷入任何与精神相关的负面状态，也不会陷入燃烧或者中毒状态。它受伤后是通过工程部来修理，而且即便是受伤它也能强制登场。另外，它并不能进入掩体状态（在使用“堡垒”后甚至能作为一个掩体存在）。虽然看起来挺强力，但由于其成长上限由装备决定，最大只有 14 格 HP 的它在后期甚至还不如肉身战斗的士兵，技能方面虽然貌似样样精通，但都效果都可以被其他士兵技能取代，造成 SPARK 终究还是略显鸡肋。在铁人模式下不推荐多使用，但在初期人员容易紧缺的时候可以起到一定的作用。

等级	未来战斗	战争机器
志士	堡垒：SPARK增加一点护甲值，任何站在其附近的队友能获得全身掩护。	自适应瞄准：使用过载后，将不会减少命中率。
骑士	唤雨者：重型武器伤害和范围增加。	突袭：向敌人发动近身攻击，即便冲刺后也能使用。
武士	恐吓：几率让攻击目标陷入恐慌，等级越高几率越高，监视射击不会触发其效果。	横冲直撞：过载后可以穿越并破坏掩体以及障碍物。
先锋	修复：回复8生命值，回复量随着BIT升级而提高，每次战斗可使用两次。	密集轰炸：使用BIT对小队视野内发动范围攻击，伤害随着BIT升级而提升。
圣骑士	引导力场：每一次攻击都会储存起来并加强你下一次的射击，不过无论射击是否命中能量都会被释放完毕。	猎手协议：敌人位置暴露时，有33%的几率进行一次监视射击。
英雄	牺牲：创造一个区域，区域内所有攻击都会定向去技能使用者，期间防御和护甲会增加。	新星：不需要使用技能点的范围攻击，但除第一次外，每次使用都会使SPARK受到伤害。每次使用伤害+2。

铁人模式心得



虽然相关成就/奖杯只有一个，但铁人模式无疑是本作全成就/白金的最大难点（没有之一）。由于不能 S/L 的缘故（利用 PS4 的存档备份大法可以从某种程度代替 S/L，但这样玩真的很累），很多正常模式下的战术和技能搭配都会发生很大的变化。一切以稳为主，尽可能减低任何不安定要素是这个模式的关键。以下为该模式的一些要点：

1. 除了在隐蔽状态或者任务时限快要到达，要不然不要用冲刺，冲刺除了会用掉你两个行动点外，还可能会引起其他敌人的注意，使得玩家同一时间和两波敌人开战。

2. 善用掩体。全身掩体最好，低掩体的话最好利用专家的“援助协议”或者烟雾弹来增加防御。千万不要被敌人攻击侧面（显示为黄色盾牌）或者站在开阔的地点（显示为空心盾牌）。

3. 所有的爆炸物都是好东西，命中率 100%+ 破坏掩体 + 破坏护甲三大功能集于一身。虽然有可能会使敌人身上的掉落物损坏，但相

比之下士兵的安危才是最重要的。另外闪光榴弹也是每个任务的必需品。

4. 黑市可以用情报换取有用的东西，例如武器配件、晶片、工程师、科学家等等，而且价格公道童叟无欺。情报虽然重要，但只要合理运用还是可以尽情买买买的。另外，卖出不必要的物资，例如炮台残骸以换取额外的资金。

5. 化身计划的时限可以适当地无视，即便满了也无需慌张，待到还有两三天的时候再把设施炸了就行。倒计时一旦取消后，下次再次启动时倒计时会重启。用这个来获取建造设施、研究科技和扫描的时间。

6. 尽早获得灵能士兵，其重要性可以参考上文的士兵介绍部分。

7. 尽量不要使用游侠的近身攻击，风险高获益低。

8. 一次只和一波敌人战斗。如果不幸和两波敌人同时遭遇的话，评估战况，一旦觉得自己应付不过来的话就立即呼叫飞机撤退。战斗的话先用手雷炸开掩体，然后优先削掉敌人的护甲，之后再进行攻击。善用战场扫描器可以避免这种悲剧的发生。

9. 解剖相关的研究时间会在收集到一定同类敌人的尸体后变为零，因此玩家可以先优先研究其他项目。

10. 初期的伤亡在所难免，有时候放弃一个士兵的生命可以拯救一个任务甚至一个小队，必要时不要犹豫。高级士兵在后期还是能轻易补充的。

11. 如果有购买 DLC 的话，不要开启，特别是“外星猎手”，这会使本来就很难的铁人模式变得难上加难。

铁人模式推荐开局

铁人模式的难点主要集中在初期，初期无论人员配置还是装备的选择都很少。因为游戏的前两个月是铁人模式里最难的，因此一个良好的开局能让铁人模式容易不少。以下是游戏初期玩家需要注意或者优先达成的事项：

1. 游戏的第一个任务如果出现人员死亡或者重伤的话，重开游戏吧。

2. 立即完成模组化武器的研究，研究完成后开始研究外星生化技术。磁力武器研究完成后优先购买神枪手和游侠的武器。

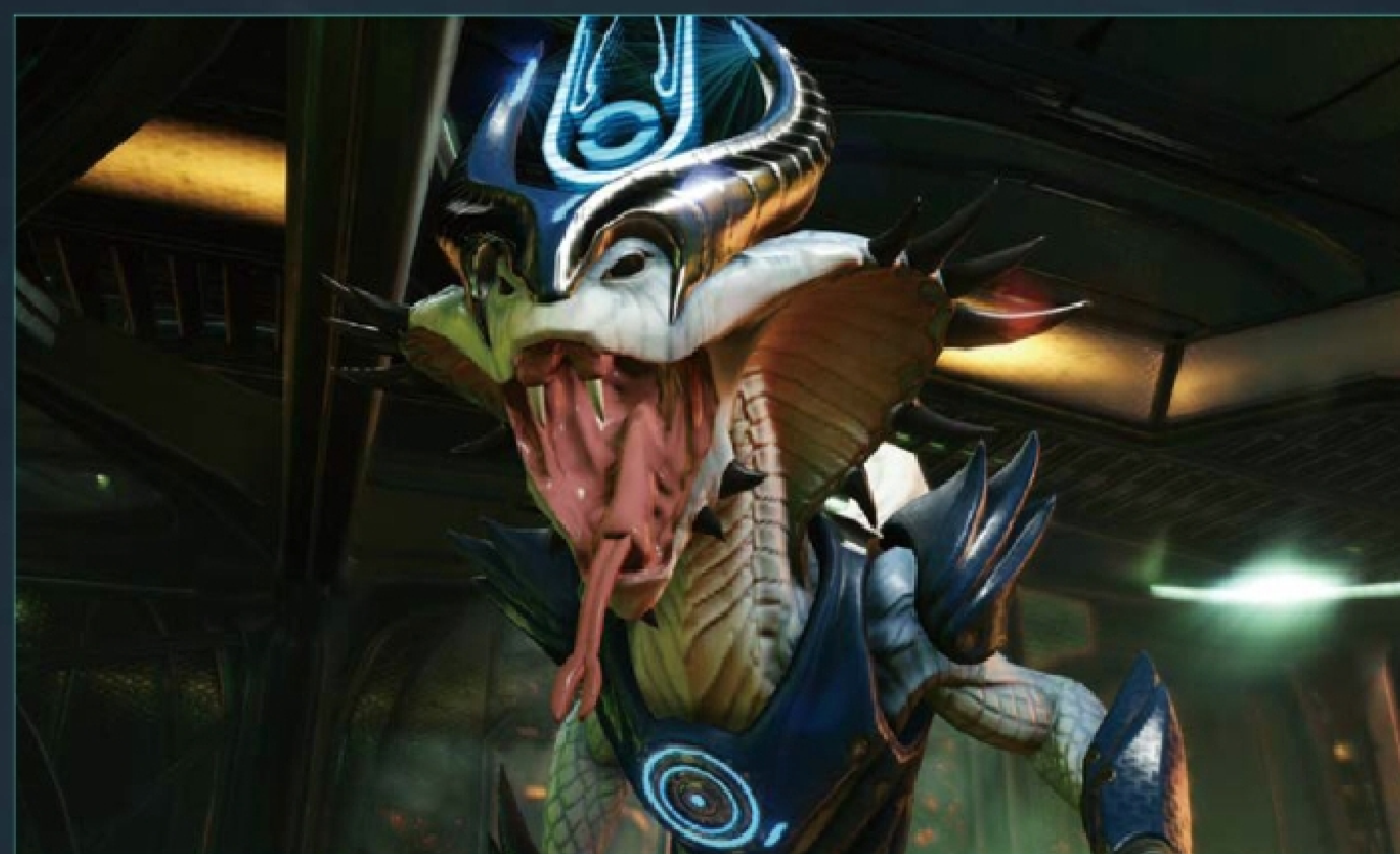
3. 第一个建设的设施应该为游击战术学院，建造完成后立即购买“掠夺者”来增加敌人的掉落物。然后建设一个高级战事中心，这能提高你士兵的恢复速度。而且能让你的士兵在升级时随机获得技能，建造越早获益越大。

4. 外星生化技术研究完成后就可以开始解剖变种人长官了，这能解锁很多有用的研究和试验场的建设。试验场是个好东西，高级军事中心建造完成后就可以考虑开始建设了。

5. 在试验场购买护甲或者背心来增加士兵的生命值。

6. 杀死异变者后立即开始解剖，这样可以解锁研究“高级榴弹发射器”和“电浆榴弹”，榴弹的重要性想必也不需要我多说。

7. 当有足够的资源开始在试验场制作子弹后，赶紧开始建造吧，子弹足够后就可以考虑制作榴弹。



XCOM 2 全成就/白金路线

本作的全成就/白金难度相当的高，虽然说理论上可以通关两次（甚至是一次）就可以全成就/白金，但也仅仅是理论上而已。本作中有很多自相矛盾的成就/奖杯，如果冲着一两次通关就想把本作全成就/白金的话，笔者建议玩家还是放弃比较好，这样玩不光会让人身心疲惫，而且也不能享受到本作的乐趣。另外本作的难度很高，即便把难度调成简单难度也能难到一部分不熟悉策略游戏的玩家，更别说难度更甚的传奇难度以及铁人模式了。



推荐完美路线

1. 一周目选择指挥官难度通关，在这难度玩家可以感受一下本作的“普通”难度，一周目下除了剧情以及通关就可以拿到的成就/奖杯外，玩家还可以在倒数第二场剧情任务前（任务前会提示玩家一旦开始任务就不可回头）备份存档，然后把“谁稀罕泰根?”、“少数人的荣耀”和“新手运”给获得了。当然，嫌麻烦或者是系列老玩家的话可以直接传说难度开局。

2. 在这一周目下，玩家可以尝试去完成一些杂项类的成就/奖杯，但一般来说都会自然解锁，另外在一周目下注意不要死人，善用 S/L 大法不难做到。

3. 第二次开始新游戏后就可以尝试速通了，具体要点可以参考下文的“精准时机”，另外由于时间限制的问题，玩家可以尝试顺便把“少数人的荣耀”也一并解锁了。

4. 没通传奇难度的玩家现在可以尝试一下了，此时的玩家相比也已经熟悉了本作。

5. 最后就是铁人难度了，具体心得可以参考上文铁人模式心得部分，这也是全成就/白金中最大的难点。

6. 最后把剩下的杂项和多人部分相关的成就/奖杯查漏补缺即可。恭喜你，指挥官！

XCOM 2 难点成就/奖杯详解

精准时机 40点

解锁条件：在7月1日之前以指挥官或以上的难度破关。

获取方法：速通的难度颇高，考验的主要是玩家的规划能力，而玩家只有短短的4个月时间把外星人打回老家。要点有以下几点：

1. 优先购买和建造与任务相关的建筑，研究同理。

2. 在选择任务的时候，优先选择奖励为工程师和科学家，其次为情报。另外在初期在工程师足够的情况下（建造、清理残骸、驻扎反抗军通讯等等）再选择科学家。其中三月和四月可以专注于科学家，之后再专注工程师。

3. 化身计划可以无视，与之相关的黑暗事件同理。

4. 建立联络可以不那么急，在确定主线相关设施的位置后再去建立联系也不迟，毕竟在速通过程中玩家没有时间在全球范围内建立联系。

5. 只有在确定你相当需要某个道具或者物品的时候才去动用你的资金（补给和情报）。

6. 虽然有优先度，但必须要造的设施还是要造，其推荐建造顺序为：游击战术学院、反抗军通讯、动力继电器、试验场、暗影舱，期间空余的工程师全用来清理残骸。

7. 研究则相对宽松得多，但注意的是和剧情相关的研究一旦出现就需要立即完成。

8. 虽然在赶路，但战斗可以谨慎和慢一点。由于时间限制的缘故，士兵受伤要尽可能地减少，毕竟也没有多余的时间让你同时培训太多士兵。

9. 如果一切顺利的话，玩家是可以在6月中旬左右完成游戏，因此还是能有一定的容错率的。最后值得注意的是，要求写的是“7月1日之前”，但最终任务是分为两个阶段，而这两个阶段不是一天能完成的，别忘了预留充足的时间（多于一天即可）。

谁稀罕泰根? 30点

解锁条件：只使用传统装备完成最终任务。

获取方法：调成最低难度挑战即可，另外可以配置多一些灵能士兵来提高队伍战力，毕竟他们对于装备的依赖性是所有兵种里最低的。玩家可用的传统武器有：

1. 初始就能使用的所有武器、护甲和道具。

2. 试验场的产物几乎全部都不能使用，其中包括各种实验性手雷、弹药、药物等等。

3. 指挥官的武器不受此限制，然而你也不能对其进行设置。

4. 可以使用闪光榴弹、烟雾榴弹、电浆榴弹和奈米急救包。

5. 战斗晶片和武器升级不受限制。

重金属 30点

解锁条件：使用游戏中的每一种重型武器并击杀敌人（不必在单局游戏中完成）。

获取方法：一共有7种，除了EXO以及WAR护甲自带的火箭外，其余都需要在试验场内制作，成就/奖杯要求的重型武器如下：

实验性重型武器

火箭发射器
火焰喷射器
粉碎炮

实验性强力武器

碎片风暴加农炮
地狱火喷射器
爆裂炮发射器
电浆毁灭炮

疏而不漏 40点

解锁条件：在外星裁决者试图逃跑时击杀它。

获取方法：裁决者是只有在玩家购买并启用了DLC“外星猎手”后才会遇到的敌人，当然这个成就/奖杯也只有在玩家购买DLC后才能解锁。这种敌人会在完成DLC章节后在随机关卡中出现，拥有着高于杂兵一大截的血条长度，心灵控制免疫，但“静滞”能完整限制他一个回合，除此之外它还会在每个角色每使用一个行动点（除了填装子弹）后行动一次，相当强力。这种敌人会在HP下降到一定程度后使用召唤门逃走，但下次遇到时HP并不会恢复。裁决者总共有三个，出场顺序是毒蛇怪裁决者、狂战士裁决者和执政官裁决者，一个死掉后下一个才会登场，具体攻击方法可以参考其原型。游侠的“剑刃风暴”、神枪手的“杀戮地带”和游侠的“速射”对其可以起到不错的效果。另外可以使其陷入“燃烧”和“腐蚀”等持续伤害异常状态的特殊子弹也能起到不错的效果。

DLC“外星猎手”中有专门用来对付裁决者的武器：弩枪可以一定几率打晕它，而寒霜炸弹则能直接冻住它两个回合（注：这里的“两个回合”指的是裁决者的两个回合，意思是只要你移动两次它就会解冻）。由于裁决者的移动和我方移动是几乎同时的，因此在它首次登场并发现玩家前利用监视布好埋伏并尽量削减它的HP，然后集火就能将其一回合干掉。调低难度后在游戏后期可以轻松做到这一点。它会在HP下降到一定程度后打开传送门逃跑，玩家可以提前在其必经之路上布好感应地雷。值得注意的是，“疏而不漏”的解锁条件是“试图逃跑”时击杀裁决者，这就意味着击杀的时候它必须在“跑”才行。



特稿 FEATURES

真·三國無双 15th Anniversary

文 幻雷&梨子
编 纱迦
美编 NINA

求变《真·三国无双》十五年的成长与蜕变

当光荣公司在2000年将原本为格斗游戏的《三国无双》变为动作游戏并改名为《真·三国无双》发售的时候，恐怕就连光荣自己都想不到，在不经意间，它创造了一个让自己在以后十多年中都获益匪浅的系列游戏。这个动作游戏系列在全球的影响力，甚至要超过自家的传统策略游戏——《三国志》和《信长之野望》。

壹 发展回顾

《真·三国无双》

在PS时代，光荣公司曾推出过一款以中国的三国时代武将为主角的3D格斗游戏《三国无双》。但是在20世纪90年代，3D格斗游戏还并不成熟，玩家更多地还是选择如《街头霸王》、《拳皇》等画面精美的2D格斗游戏。可以说,《三国无双》并没有达到光荣公司所希望的扩展市场的效果。到了PS2时代，由于游戏主机性能的大幅提高，3D格斗游戏也日趋成熟，光荣公司再次在主机平台上进行市场拓展的尝试（之前光荣公司在各种主机平台上的游戏也基本多为策略游戏，包括《三国志》、《信长之野望》、《大航海时代》等），将当年并不成功的《三国无双》拿了出来，改为动作类游戏，并更名为《真·三国无双》（后文中将简称为351）。与之前的格斗游戏不同，351强调的是“一骑当千”的快感，玩家操作的角色均为三国时代的历史名将，以一当百甚至以一当千，在千军万马中冲锋陷阵。由于《三国演义》在东亚乃至东南亚都有着广泛的影响，“可以亲手操作三国时代的武将冲锋陷阵”这一点的确戳中了不少喜欢《三国演义》的玩家。而且，在本作推出之时，351的游戏模式是以往的ACT游戏中很少见的，这一点同样具有吸引力。再加上PS2时代早期可选的游戏种类并不算多，《真·三国无双》一炮走红，成功地让光荣公司在主机游戏领域扩展了市场空间。而“一骑当千”这个概念，也从此刻开始，贯穿了《真·三国无双》系列”的始终。



《真·三国无双 2》


▲花样多变的《真·三国无双2》。

2001年9月，"《真·三国无双》系列"的第二代作品《真·三国无双2》(后文中将简称为352)登陆PS2平台。和初代相比，除了增加了包括张郃、徐晃、黄盖等传统的三国名将外，还增加了大乔、小乔、甄姬等女性武将。让很多玩家大呼过瘾的同时，也大大丰富了游戏的内容。想必很多老玩家还记得352中将性感与高贵完美结合的甄姬，在当时看来是多么的惊艳。同时游戏中也增加了更多的道具和关卡，玩家可以操作不同的武将来体验众人的故事。而且玩家还可以通过完成特定难度下的特定关卡中的一些事件要求来获得贵重道具以及各个武将的贵重武器。这让系列开始包含角色扮演游戏的收集要素。本作不仅要求玩家熟悉各个角色的操作，更是增进了玩家对人物生平的了解。加上本作敌人的攻击手段多样，所以即便到了今天也依旧有不少玩家仍认为本作才是"《真·三国无双》系列"最好的作品，网上也从来不乏期待352能够推出HD重制版的言论。而在一年后的2002年8月，光荣公司又以资料片的形式在PS2平台上推出了《真·三国无双2猛将传》(后文中将简称为352M)并在Xbox平台推出了包含352和352M内容的《真·三国无双2》。这意味着从此时开始，光荣公司在主机平台上不再是只盯着一个平台，而是开始走多平台之路。

更高的难度、更高级的武器、新增关卡等也都出现在352M中，而这些，似乎也成了该系列的《猛将传》应该必备的内容。顺带一提的是，其实熟悉光荣公司的玩家们都知道，所谓《猛将传》，不过是其传统策略游戏的《威力加强版》的变种罢了。所以从352开始，越来越多的玩家开始明白了一个道理：《猛将传》才是完整版！

《真·三国无双 3》

由于《真·三国无双2》系列作品取得了极大的成功，光荣公司在2003年2月就推出了系列第三作：《真·三国无双3》(后文中将简称为353)。此时由于对PS2主机性能更进一步了解以及3D技术的进步，整个游戏的精美程度比上代作品有了明显的进步。出色的画面让更多以前没有接触过《真·三国无双》系列的玩家也开始尝试接触该系列。



▲《真·三国无双3》国传界面。



▲《真·三国无双3 猛将传》人物列传界面。

但是成也萧何败也萧何，受高画质所累，战场上的画面拖慢情况屡见不鲜，这也成为很多玩家对本作不满的原因之一。

353的剧情也与前两作结构不同，大胆尝试采用了国传剧情体系，游戏剧情贯穿魏、蜀、吴三个势力，从黄巾之乱一直到势力统一，更设置多重结局，力图展现一副壮美的史诗篇。但是习惯了"英雄故事"的玩家对此并不甚买账，加上从本作开始，光荣公司刻意"留一手"的心态太过明显，让不少玩家都对此抱有不满。

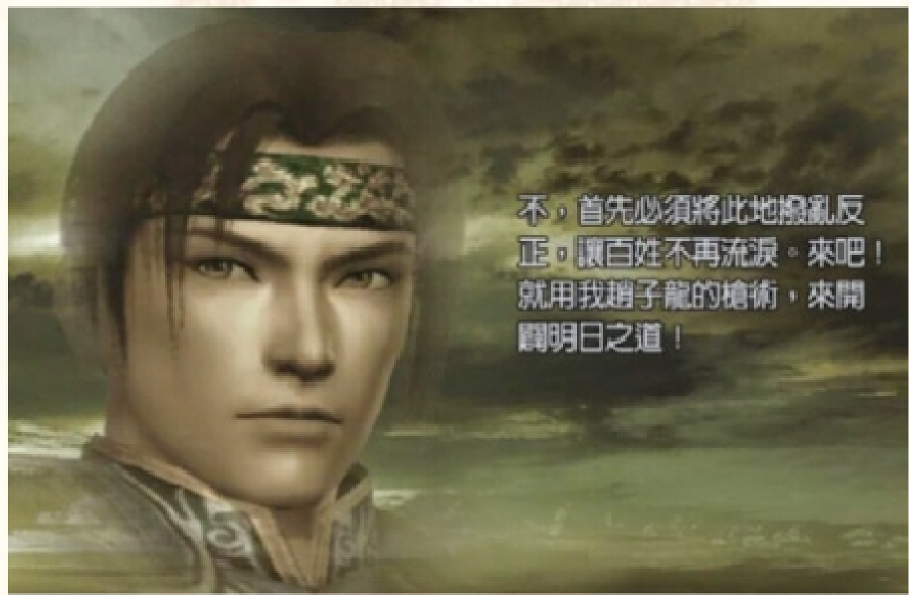
就如玩家预料的一样，在2003年9月，光荣推出了《真·三国无双3 猛将传》(后文中将简称为353M)。353M为了弥补353剧情不足的问题，为每个武将都选了一个很有代表性的独立关卡，以列传模式补足了剧情。同时关卡做了各种条件限制，如不得携带道具、不得携带护卫兵等来展现武将的个性魅力。加上更高的难度、更高级的武器、更高的AI表现等，让353M同样获得了好口碑。同时，这也是单人无限闯关的修罗模式在系列中的首次登场。

而在2004年3月，光荣公司第一次推出包含策略要素的《真·三国无双3 帝国》(后文中将简称为353E)，算是为系列又增加了一个新的发展方向。与正统作品不同的是，353E虽然整体游戏方式仍旧以"一骑当千"为主，但是玩家在游戏中扮演的并非武将，而是整个势力，需要运用各种策略来获得优势，战场上也要通过合理地连接己方据点，切断敌方据点，最终获得胜利。可以说增加了游戏内容的丰富程度。当然，其本质仍旧属于资料片性质。

《真·三国无双 4》

由于在2004年光荣公司推出了全新的系列《战国无双》，所以直到2005年2月，《真·三国无双4》(后文中将简称为354)才出现在玩家面前。也许是充分吸取了上作国传剧情模式的教训，本作为全部48名武将都量身定做了至少5个个人列传模式的关卡。这也是"《真·三国无双》系列"在单个武将个性塑造上工作量最大、最成功的一作。一心只想报仇的马超逐渐成长为一个肩负起国家兴亡的出色武将；冷眼看透司马懿的野心、把"狼顾之相"的司马懿玩弄于股掌的曹丕，让很多玩家大呼带感；为孙家三代尽心尽力、最后在孙坚、孙策墓前祭酒的黄盖，其忠义让人动容。这些也都完全符合354所主推的"生き様"的主题。不过从本作开始，最高难度仅仅是通过增加敌人的伤害、减少自己的输出来实现，而AI的表现开始逐渐走下坡路，所谓"割草"的负面名声也正是从本作确立起来的。但是也正由于这些不足，反而激发了很多玩家的挑战欲望，对各个关卡开始做一些自我限制从而进行挑战，同样玩得花样百出。

同年9月推出的《真·三国无双4 猛将传》(后文中将简称为354M)，虽然没有新增更高级的武器，但是新增的道具让游戏的玩法更加多样



▲《真·三国无双4》赵云传的旁白。

化，同时推出的以自创武将为玩法的立志模式也受到了一定程度的好评。虽然依旧有着各种不满意的声音，但是说句公道话，也只是不够出色而

已。此外，借着354的风，光荣公司在2005年还推出了PC平台上的《真·三国无双3 Hyper》，这也是系列第一次登陆PC平台，之后的不少作品也登陆了PC平台，在我国广大玩家群体中进一步提高了系列知名度，PC版的相关内容本文之后不再赘述。而在2006年3月推出的《真·三国无双4 帝国》，和其系列前作相比，增加了更多的策略化的内容，同时按照历史事件收集CG也成了很多玩家喜欢挑战的事情。

早期掌机上的《真·三国无双》

2004年，SONY公布了新一代掌机PlayStation Portable（简称PSP）。而同年光荣公司就推出了PSP版的《真·三国无双》，同时也作为PSP的首发游戏出现在广大玩家面前。由于PSP的机能限制，PSP版的《真·三国无双》也仅仅是光荣用来试水的产品。客观而言，其游戏性和游戏内容都和PS2版相去甚远。直到2006年推出的《真·三国无双2nd Evolution》（后文简称2evo），才算是一个比较细致、完善的作品。2evo虽然在行动的时候是以走格子的方式进行，但是每个格子内的战斗都可以让玩家在PSP的性能范围内最大程度地去体会系列那"一骑当千"的快感，同时，游戏中包括各种宝物库、兵粮库等隐藏要素，让玩家充分体验收藏的满足感。比较有特色的还有副将系统：通过出战携带不同的副将，以及副将之间的不同连携，获得各种加成、特殊效果，让游戏玩起来事半功倍，而平时被玩家们戏称为"大众脸"的武将们这次更是联动了"《三国志》系列"中的头像。当然光荣公司可不是只偏爱SONY的。不要忘记早在2005年，它就在GBA平台上推出过以《真·三国无双2》的人物形象为基础的《真·三国无双 Advance》。虽然GBA的性能并不如PSP，但是由于《真·三国无双 Advance》采用的是2D的Q版风格，所以游戏本身的风格反而更加可爱，而战场中使用的是点线连接的移动模式，让玩家对战局的把握能力更为直观。不过之后NDS平台的《真·三国无双DS》就很差劲了，玩家只能扮演朱雀、青龙、玄武三名原创武将，是一款黑历史级别的失败之作。



▲《真·三国无双4 猛将传》的个性壁纸。

《真·三国无双5》



2007年11月，"《真·三国无双》系列"的第五代作品终于正式登陆了PS3/X360平台。而此时，距离PS3发售已经过去了一年，包括光荣在内的各个游戏厂商对PS3的性能、开发等都已有了一定的了解，所以作为正统续作的《真·三国无双5》（后文中将简称为355）深受已经等了两年新作的无数玩家期待。片头动画中的貂蝉大概最能代表玩家对该作的第一视觉印象——惊艳。大幅提升的精美画面，高低起伏的地图设计，连贯华丽的招式动作，细致光滑的人物形象，鲜艳逼真的战场场景，这些进化都与全新的主机平台相称。很可惜，以上优点却无法掩盖本作在玩家之中的争议。

首先这是"《真·三国无双》系列"第一次删减角色的作品（不算352的伏羲、女娲），而且被删除的角色中还不乏大乔、姜维、星彩、孟获、祝融等人气角色和个性武将，这让很多喜欢这些武将的玩家非常不满；第二，魏、蜀、吴三国中，各自只有5个人有无双模式（列传形式），全作总计只有17个角色可以在剧情模式中操作，而可选角色中更是出现大批模组相同的"复制人"，完成度低下，导致游戏内容显得非常空洞；第三，游戏的动作系统做了颠覆性的变革尝试，抛弃了传统的C系攻击系统，而采用了全新的连舞系统。但是连舞系统不符合老玩家们的操作习惯，设定也不够完善，加上新世代平台同屏人数大幅增加，导致大多角色只能采用攻击几下就回避的游击打法，严重破坏了打斗的流畅感；第四，系列经典的"在特定难度、特定关卡下满足特定条件可以获得贵重武器"的设定也一并被取消，而繁琐的战功系统也是有人欢喜有人烦。可以说，这四大硬伤严重影响了355的口碑。虽然光荣公司在一年后于PS2平台推出了《真·三国无双5特别版》（后文中将简称为355S），增加了新的无双模式和模组，但毕竟是反时代潮流的劣化移植，并不能挽回355的风评。而根子烂到"改无可改"的355也成为自352以来第一个没有《猛将传》的系列正统作品。

不过于2009年推出的《真·三国无双5帝国》（后文中将简称为355E）倒是另辟蹊径：一方面将玩家视角从历代帝国的势力制改成了个人制，增加结义结婚拉帮结派等角色扮演要素，带来了一定新鲜感；二来在355中一直为人诟病的连舞系统有了人性化的改良，加上高难度下敌人的AI表现力也在新老玩家可接受的范围内。然后还让孟获回归，并将PS2平台355S中新增的武器模组高清化，丰富了动作。因此，本该是外传的355E最终反而成了355相关作品中完成度最高的作品。



▲高清平台真三国无双5片头中的貂蝉。

《真·三国无双 联合突袭》

或许是因为五代口碑的不如意，光荣公司放慢了推出正统续作的步伐，而是利用 355 的资源开了一个旁支系列。在 2009 年初诞生于 PSP 上的《真·三国无双 联合突袭》（后文中简称为 MR）中，光荣首次进行了在便携平台的联机共斗类游戏尝试。该作品主打觉醒系统，过于前卫的觉醒造型带来了“赛亚人无双”的戏称，而操作无双武将飞天遁地这种完全颠覆传统的游戏方式，在玩家之中也是褒贬不一。剧情为人诟病之处在于魏蜀吴三线在总共长度为六章的故事中，竟然区别只在于第四第五两章。而且，前五章偏史实、第六章却突然加入怪力乱神要素的剧本也让人大呼扯淡。但是，抛开这些缺点，同样是 PSP 平台受到技能限制的分区地图，MR 比之前需要关关追着小兵制压据点的前辈 2evo 节奏要爽快很多，从这一点而言倒是更符合系列一骑当千的定位。而共斗游戏这种类型也很适合三五好友线下聚会时多人同乐，算是为这个系列增添了一个玩法。

同年下半年在 PS3/X360 上推出的《真·三国无双 联合突袭特别版》（后文中简称 MRS），同 MR 原作相比，这个高清版的画质对得起它所在的平台，而且新增了副将和卡片计略等系统并修正了原版的道具使用，还加入了 MR 的一系列 DLC 关卡，在光荣公司的诸多重制版本游戏中算是十分有诚意的一个。处在主机平台上，MRS 联机方式从 MR 的面联改成了网联，可惜当时光荣的联网服务却是令人难以恭维，联机掉线时常发生，而且，不同于同组制作的后辈《讨鬼传》，该作还不支持跨语言版本联机，对于中文玩家来说也多多少少有点不便。

2010 年初，光荣公司在 PSP 上推出了该系列的续作《真·三国无双 联合突袭 2》。这次完全采取原创剧本，不仅补充了 355 被删掉的姜维大乔等人气角色和大蛇系列的神话人物，更是加入了蔡文姬、穆王、西王母、项羽、虞美人等新角色，最终反派更是大胆地选择了秦始皇，让玩家不禁感慨编剧会玩。平心而论，该作在前作基础上添加改进的要素并不算少，前作无双值流失让玩家不敢轻易放无双乱舞的不便之处修正了，新角色、新模组、新幻石、新地图、新的武器特性、装饰系统以及造型独立的五级和六级武器也保证了游戏内容，游戏素质本身跟初代相比并不能说差。然而，等级膨胀和武器平衡却成为了问题，从前作的最高 50 级提升到 100 级，消耗了玩家大量的时间用于练级。加上高等级武器的制作素材居然要靠情报屋刷随机任务，素材掉落率更是低得发指。而在武器和素材大量扩充的同时，仓库最大数却没有跟上，而前作相对平衡的武器克制也完全由方天戟无双乱舞一家独大所代替，都是该作的不足之处。除去这些弊端，该作的发售时间和平台也引发了极大的不满：虽然内容变得更加丰富了，但游戏方式跟一代相比却是换汤不换药，两作仅有一年的间隔时间更是让玩家们觉得这个续作完全是赶工作品，而且有充满诚意的初代高清版在前，不少玩家都预计光荣将在半年后再推出 2 代高清版而选择了持币观望，结果导致 2 代销量惨淡。数年后才在 PS3 上迟迟推出的重制版那与原版相比毫无长进的画面更是远不能跟良心高清版 MRS 相提并论，让该系列粉丝大呼坑爹，不得不说是光荣决策的重大失败。



▲觉醒后的貂蝉造型让人印象深刻。

《真·三国无双 6》

一言以蔽之，355 及其衍生作品没有得到无双玩家的广泛认可，于是从 2007 底年到 2011 年初，“《真·三国无双》系列”足足停滞了三年多没有正统续作，期间，光荣公司在 2009 年完成了与特库摩公司的合并。2011 年 3 月，《真·三国无双 6》（后文中将简称为 356）终于推出。作为“《真·三国无双》系列”十周年纪念的正统续作。本作的最大变革包括：采用了主副双武器系统，人物动作回归到系列传统的 C 系攻击，剧情方面增加了“晋”这个新势力。而且为了从宏观上展现剧情，356 再次使用了 353 曾使用的国传剧情结构。不知是否为了扭转前作删减角色的恶评，本作大量增加登场人数，颇有矫枉过正之感：因为新增了晋势力，也就直接增加了包括司马师、司马昭、王元姬、邓艾、钟会等在内的大量新人，同时还增加了让人颇为意外的关索、鲍三娘、以及一直有着较高人气的贾诩，加上恢复了在之前 355 中删减的角色，总计达到了 62 人。该作的故事演出在全系列中可谓最佳，无缝系统、关卡限定角色等设定都明显是为了剧情表现服务，仅以魏传为例，典韦战死、曹操的遗言和结局司马懿的狼顾之相都能给玩家留下深刻印象。势力音乐主题和对应场景变奏的概念也始于本作，晋传结局更是利用这一点重现了乐不思蜀的典故，值得称道。

当然，这种国传形式也并非无懈可击：受限于剧情，大量非主要角色的存在感难免稀薄，加上过于强调带入感而引入的无缝 CG 系统导致每关可操作角色被限定，却没有历代传统的自由模式允许玩家选择其他角色，也让游戏的重复可玩性大打折扣。而主副武器系统虽然让武将可以多一种武器选择，但是各模组的强弱并不平衡，使得特定几种武器在玩家中的使用率远高于其他，加上包括枪、弓、刀、双剑等在内的多种武器共用人数过多，二刀属性肆虐，弓兵群又凶残，都给玩家带来了不算愉快的游戏体验。不过好在光荣一直有着“本传不给力，《猛将传》来补”的“光荣”传统，同年 9 月推出的《真·三国无双 6 猛将传》（后文中将简称为 356M）中，添加了一直被三国粉丝千呼万唤的郭嘉，同时还恢复了 354 登场而在 355 又被删的庞德，并增加了与马超有着浓墨重彩对手戏的女将王异。同时游戏中还增加了龙枪、朴刀等武器，缓解了 356 中武器重复率过高的问题。新的“传奇模式”包含了一些城市建设、发展的要素，该模式内的众多剧情关卡也都给出了推荐武将，相当于该武将的个人列传，使很多之前在 356 中没什么戏份的角色获得了表现的舞台。虽然未免有走 353 到 353M 的老路之嫌，但是，通过这些适当的补充和调整，游戏内容得以丰富，玩家对该作的认可程度也有所提高。



▲画风突变的晋传。

在 2012 年 11 月，例行推出了《真·三国无双 6 帝国》（后文中将简称为 356E）。除了传统的策略性内容和继承了 355E 的结义、结婚系统外，也首次将玩家角色的成长轨迹设定了 6 大种模式，使得“《帝国》系列”又有新的玩法和发展。新人徐庶也在本作中粉墨登场，而战斗方面，二刀属性和究级武艺两者伤害的平衡调整可谓六代最佳。整体来说，经过资料片的修修补补，六代系列算是比较成熟的作品，但是相对于玩家的期待，仍旧有些距离。

对应掌机 PlayStation Vita（简称 PSV）的发售，光荣特库摩在该平台上推出了 356 的衍生作品《真·三国无双 Next》（下文简称 35N）。跟以往的掌机无双相比，本作在画面上的进化可谓天翻地覆，玩家终于告别了 PSP 时代的多面体人物，而即便与同期的其他首发作品相比，35N 的画面也算佼佼者。剧情模式采取的是国传架构、多线分段叙述的形式，就情节和 CG 来说都可圈可点。而争霸模式则更接近《帝国》系列：玩家扮演势力君主，利用武将卡片使局势利于己方，以统一全国为目标争夺领地。

可惜，在所有掌上无双中，35N 算是硬伤比较明显的一作。最主要问题在于为了配合宣传新机触摸屏等机能，强行附搭了很多跟无双格格不入的小游戏，其中最恶劣的就是切水果式的单挑，高难度下完全就是考验玩家耐心，严重破坏了游戏节奏。争霸模式只能攻打等级低于自己的领地这一设定也让游戏开局十分看运气，没有对应的升级卡片，陷入死局也是可能性很大的事情。至于一个诞生在 PSV 平台的游戏，联机方式居然还是过时的面联，偏偏共斗模式的评价还直接与特殊道具的获得挂钩，导致单人玩家无法圆满完成游戏内容，也是很不合理的设定。总的来说，35N 算是 356 衍生作品中毛病比较多的一作，因此很少列入系列讨论。

《真·三国无双7》

在356系列作品周期完全结束后，光荣特库摩在2012年3月推出了"《真·三国无双》系列"的正统第七部作品：《真·三国无双7》（后文中将简称为357），也是到目前为止"《真·三国无双》系列"最新的正统续作。357在整体上和356比较类似，依旧是主副武器系统，依旧是国传剧情结构。不过，356中多人使用同一种武器的问题终于彻底解决，并加入了李典、乐进、鲁肃、关银屏、文鸯等新人，最终实现了77个武将对应77个独立模组。所以也有玩家开玩笑地说，357才是356真正的猛将传版本。357故事模式与356相比，最大优点是加入了幻想路线，让被356的英雄悲歌郁闷到的玩家们获得了逆转天命的机会——虽然兼顾史实和幻想两线，剧情的表现力感染力多多少少有点牺牲。另一方面，每关的操作角色也从前作单一对象改成了在几个相关人物中择其一，拥有了一定的自由。虽然边缘角色在国传中出场率低的问题无法根治，但至少可以看到制作组在这个方向的努力。新增的将星模式倒是有点鸡肋：虽然延续了356M中建设、发展的因素，但是却取消了包含着"英杰传"内容的列传型关卡，于是整个将星模式就单纯地变成了为刷而刷，很容易让玩家疲倦。同时，亲密度的设定除了讨好角色粉丝和声优控之外，也几乎看不出任何实际意义，完全是在恶意延长游戏时间。在早期版本中，武器的升级、锻造充满了太多随机的不确定因素，直到通过数次补丁调整才算勉强可以实现自定义锻造。此外，宣传上强调"一骑当千"的快感，战场上杂兵大量增加，击破数倒是显著提高了，但同屏中敌人消失的问题却无法忽视，使用觉醒无双也很容易导致死机，这点直到最终一版补丁也未能完全修复。

抛开这些毛病，357相对于356的最大优点还是战斗部分的调整，属性流、无双流、觉醒流乃至非主流的易武流百花齐放，玩法远比前作丰富，以动作游戏而言，核心要素确实是改进了。然而，这一点在2013年9月发售的《真·三国无双7猛将传》（后文中将简称为357M）却有点倒退：虽然给全员新增了EX2动作，主打属性和SR攒觉醒的模组却都被大幅削弱，导致堆物理攻击硬吃的玩法一家独大。武器锻造终于彻底实现自定义锻造，算是一个难得的优点。回归的战功系统看似继承355，给人的体验却糟糕很多，要求特定动作击破人数的战功使得多数武器沦为鸡肋，因为玩家只有依靠有限的几种强力武器才能相对快速便捷地完成要求，S评价对击破人数和过关时间的限制也进一步逼得玩家放弃在高难度使用弱势武器。以上种种将357M变成了比本传357更为单调的刷子游戏，这也让很多玩家颇为不满。剧情方面，除了魏蜀吴三家各添一员之外，更是增加了拥有陈宫、吕玲绮两个新人的吕布势力。由于该势力人数远少于其他几家，每个角色都获得了多次出场的机会，倒是避免了国传模式中有人抢不到戏的尴尬。公允地说，全员独立武器模组和多角度的剧情内容虽然都是优点，但是为了奖杯刷刷刷的重复玩法也的确让很多粉丝产生了"这个系列已走到尽头"的担忧。2014年底，光荣特库摩又"按部就班"地推出了《真·三国无双7 帝国》（后文中将简称为357E），在结合了上作356E的要素后，游戏的玩法更加自由。虽然强行规定的"全人生模式"奖杯比较让人头疼，但获取人生所需完成的新增任务和军略倒是扩充了"《帝国》系列"的游玩要素。后代长相可用千奇百怪形容的生子系统算是系列的一次新尝试。荀彧这个一向呼声很高的角色无双化也可谓卖点之一。不过，和以往的《帝国》系作品一样，357E在角色塑造和战斗系统上没有明显创新，继续保持着"可玩可不玩"的资料片的身分。



▲7代发售之际，系列司马懿的声优泷下毅先生不幸去世。此为Koei Tecmo官方推出的历代司马懿造型集合之纪念壁纸。

《真·三国无双BLAST》

除了传统主机平台的正统作品外，光荣特库摩还在2014年7月推出过一款手机游戏，名为《真·三国无双BLAST》（已于2016年3月底停运）。《真·三国无双BLAST》与其说是一款手游，不如说是一款针对喜欢"《真·三国无双》系列"的玩家进行广泛民意调查的游戏。该游戏为所有的登场武将都制作了绘画造型，其中包括很多在"《真·三国无双》系列"中常年担任"大众脸"的角色，比如满宠、臧霸、廖化、诸葛瑾、文聘、颜良、陆抗、羊祜等人，同时还增加了一些无双系列中从未登场过的人物，比如樊玉凤、孙鲁班、孙鲁育等。因此，不少玩家认定本游戏其实是在为将来的《真·三国无双8》在收集各种来自玩家的意见和建议。《真·三国无双BLAST》玩法相对传统无双要简单很多，毕竟手机功能有限，也无法完全实现传统《真·三国无双》的操作。玩家通过搭配组合操作角色和副将，来提升整队的实力，只需要手指操作移动和点击技能就能挑战各种关卡。在该游戏前期和中期，武将组合、技能搭配都是很多玩家所津津乐道的。但是到了《真·三国无双BLAST》的后期，作品变成了单纯地以"氪金"（日语"课金"一词的调侃说法，指代需要充值消费）为主打的模式，强力的武将只有通过各种消费才有可能获得，反而失去了早期那种研究细节的乐趣。虽然充值消费是手机游戏最为重要的收入来源，但是过于强调"氪金"武将的重要性，使得游戏很快变成了比谁钱多的拼富作品，趣味性大打折扣。加上坊间"运营商更换导致游戏急于快速圈钱"、"光荣和梦宝谷就分钱谈不拢"等各种真真假假的传言，《真·三国无双BLAST》最终在2016年3月底停止了运营，也着实令不少玩家觉得可惜。不过《真·三国无双BLAST》毕竟留下了大量人物设定方面的资料，或许将来的《真·三国无双8》中，真的会有来自《真·三国无双BLAST》的武将吧。



▲上方角色从左到右分别为：夏侯姬（历史上被张飞抢走的那位）、荀彧、邹氏（被曹操勾搭结果害了典韦性命的那位）、严颜（上）、徐盛（下）。

贰 系统变迁

“《真·三国无双》系列”虽然一直被分类在ACT（动作游戏）之中，但是严格说，这系列从诞生的那一天起，就和传统的ACT不同。传统ACT如《双截龙》、《快打旋风》、《怒之铁拳》中，虽然玩家也是操作角色来打击敌人，也经常存在“以一敌多”的情况，但是并没有如本系列从**351**就开始的那种面对千军万马的场面。351甫一出世就以“一骑当千”为卖点，顿时抓住了很多玩家。游戏中每个可操作的角色均有自己独特的武器，攻击方式也分为普通攻击（□）、蓄力攻击（△，CHARGE攻击）、无双攻击（○）。虽然有些类似传统ACT中的轻重攻击，但是普通攻击和蓄力攻击可以通过组合实现攻击方式的多样化（如□1次后使用△，在系列中称为C2；□2次后使用△称为C3，以次类推）。同时，普通攻击和蓄力攻击会积攒无双槽（类似一些动作游戏中的怒气槽、必杀槽），无双槽积攒满了之后可以使用攻击力更强、动作更华丽的无双攻击。这使得游戏中虽然要面对敌人的千军万马，玩家却不会感到太大的压力。而且游戏中大多数敌人为士兵，能造成的伤害有限，玩家真正需要留意的只是将领级别的敌将，在面对将领的时候，又有了传统动作游戏的感觉。不过《真·三国无双》中由于设定问题，敌将倒地起身后会回复体力，经常让玩家有种“辛辛苦苦几十年，一倒回到解放前”的挫折感，所以在游戏中如何能有效率地让敌人无法倒地——或者更确切说，让敌人无法起身就成了一个课题。可以说在这点上，351中还带有一定传统的“连招”概念。而游戏中的人物设定，基本都还是比较传统的日式《三国演义》风格，并没有什么太多“雷人”的地方，至于后续作品越来越坑的发展方向，在当时倒是未可预见的。

352是首次将大量收集要素加入其中的作品，包括各种提升能力的道具、辅助类道具、马匹，而其中最为重要的，则是每个武将专属的贵重武器。同时，人物的动作也从前作的C4增加到C6，从352开始，C系攻击基本为：C1投技、C2单体挑空技、C3气绝技、C4吹飞技、C5一定范围的挑空技且追加技△可以实现空中追打，C6范围气绝技，可以说，C系攻击系统正是从352开始奠定了相对完整的基础。而且在352中，特定招式中可以带属性，比如曹操的C6可以带斩属性，能对杂兵一击必杀、对敌将按比例扣血。这些改变，都使得游戏的内容激增，玩法也更加多样，玩家自然大呼过瘾。玩家在游戏中需要在特定的关卡或者难度完成指定任务，才可以获得相对应的道具、武器，这就要求玩家对关卡要更加了解，对每个武将的操作也要扬长避短，自然也会大大增加玩家的游戏时间。由于本作的内容和之前相比大为丰富，玩家往往不知不觉就沉浸在游戏之中。不过随着游戏的进行，难度的提高，新的问题出现了——本作中AI的弓弩攻击产生的伤害强到了令人发指的地步，玩过本作的玩家恐怕对合肥新城的湖心亭都有了心理阴影了吧……最高难度下，如果没有装备任何增加间接防御的道具，即使是能力练满的角色，也基本就是“三箭见上帝”，着实让游戏有点变味。虽然可以通过利用PS2的机能问题尽量操作角色钻进杂兵海，让弓弩手在外面放箭而无法伤害到自己，但是这防范效果也毕竟是有限的。俗话说，“明枪易躲暗箭难防”，冷不丁就膝盖中了一箭的感觉真的会让玩家伤透了心。另一个问题则是在高难度下，友军遇到敌人基本全是“秒跪”直接败走，人为地使得游戏场面一边倒，对玩家一方极为不利，虽然增加了临场的紧迫感，但却也显得是在刻意营造紧张氛围坑人：试想一下，关羽遇到严政这样的货色都会立刻败走，有没有想摔手柄的冲动了？而这两点，在352M中不仅未修正，并且由于352M的难度更高，这两个问题变得更加可怕。玩家不得不想尽办法四处救火，有时甚至不得不战略牺牲部分友军以保证大局的稳定。但是352的临场的压迫感是以往的ACT游戏所从来没有的，千军万马扑面而来，战争感十足，真的是让玩家体会到“一骑当千”的快感。也是从本作开始，“《真·三国无双》系列”的角色开始越来越注重角色本身的个性或者魅力的塑造——虽然一开始只是通过造型、服装等方面来实现。



▶《真·三国无双2》全球销量百万突破纪念壁纸。

353从一开始就让玩家闻到了太多“留一手”的味道，但是这倒也并没有妨碍本作大卖。相比前两作，本作的进步首先体现在画面。优化的场景进一步提升了游戏的表现力，兵刃相交时的火花也让人热血沸腾。人物建模比以前更为精致，细腻逼真的面部、服装从此成为了很多国内游戏厂商“参考”、“借鉴”的对象。每个角色都有两套造型，而每套造型又分别对应两种颜色，而352以来的角色更是自带了前作的双色服装，353也因此成为系列在人物形象设计上最良心的一作。其次，本作的不少音乐采用了中国民乐的片段，使得游戏对国内玩家而言有了更多的亲近感。但是，本作武器系统只有一把武器可以使用，玩家通过升级的方式将武器级别提高，再完成特定关卡中相应的任务使其变成贵重武器。在很大程度上，武器系统的更改导致玩家的输出始终有点不给力的感觉，直到353M中出现的LV11武器才终于附加了能力。虽然本作取消了前作中特定招式带属性的设定，改为可以自由搭配属性玉发动属性，但是为了追求输出，玩家使用频率高的属性玉只有寥寥可数的那几种。和上作相比，353没有对人物的招式性能进行比较大的改动，只是略调整了一些细节。本作中新增的军马绝影，可以让玩家不会掉落马下，同时马超、周泰设定为单边的马上攻击方式，于是马超就真的成了“马上超人”，配合绝影，真可谓取上将首级如探囊取物。再比如陆逊的C5，由于状态代码设置的原因，敌将对其C5并不会进行受身，可以实现C5“无限连”的陆逊也被很多玩家用来“调戏”AI。另一方面，当玩家面对强敌时，从初代开始的C系攻击锁定方向（玩家进行普通攻击时打中的第一个目标，在发动C系攻击时是无法使用方向键进行转向调整的，所以经常会导致C系攻击发动时打的是已经死掉的杂兵或者武将，而真正想打的目标却打不到）的设定，却越来越不适合“一骑当千”的临场需求，甚至已经严重妨碍了玩家进行流畅的攻击。因此，玩家要求取消锁定的呼声也越来越高。

354是整个“《真·三国无双》系列”中塑造角色最为出色的一作，也是系列中第一次真正以纯个人“列传”模式表现游戏的一作。制作组在无双模式中为全体可操作角色分别编写了个人列传剧本，打造人物个性，使得每个角色都以各具特色的形象展现在玩家面前。正是从354开始，光荣着重塑造的人物，让“《真·三国无双》系列”成功掳获了更多因为喜爱某个角色而来玩游戏的粉丝们，也逐渐形成了日后的“无双文化”。战场方面，引入了353E的部分概念，将地图中的区域划分成了多个据点，以据点争夺为基础开展战斗，这就要求玩家除了游戏中本身的任务之外，对据点的重要性也要有所了解。武器方面则回归到了352的基础，武器均带有附加能力（在354M中，玩家可以自行对武器附加能力进行调整），而且每个武将可以在多把武器中进行选择。同时增加了Evolution攻击：带有Evolution标志的武器最多可以让玩家的普通攻击次数达到9次，使得进攻手段更加多样化。另外武器设定了重量分类，重的武器攻击速度偏慢但是伤害高且动作不容易被打断，标准武器攻击速度和伤害均衡，轻武器攻击速度较快但是伤害偏低，这样使得玩家可以根据自己的喜好和角色特性在选择武器时有更多的选项。本作取消了C系攻击锁定方向的设定，玩家可以自由选择方向使出武将的招式。相对奠定基础的352和基本没变化的353，C系攻击系统在本作中调整幅度可以说比较大。多数人的C5攻击都修改了动作，而且取消了空中追加攻击，但是C5打上技的范围明显比前两作都大，也就更具有实用性；一些在以前C6攻击为纵向冲击波的动作也都进行了修改，大大增加了打击面积，让人物范围型吹飞技的范围更大、更具有实战使用性。这些变动都提升了游戏的可玩性。而且在354M中，新增了如飞龙甲（C系攻击命中敌人后可以起跳）等道具，让玩家对角色的操作可以有进一步的发挥和研究，也更加丰富了游戏中进攻的手段。不过本作也并非没有问题，如增加攻击范围的真空书会使得一些角色的招式反而变得容易打空，而且最高难度通过大幅增加敌人的伤害和降低自己输出来实现，并非如以前的系列作品那样增加AI来实现，这些也都影响了玩家尤其是硬派玩家的心情。

355新平台新气象，制作班底大换血，可谓系列变革最大的一作。故事模式虽然延续了354的个人列传形式，但剧情方面却是天马行空：反逆的司马懿、五丈原大显身手的刘备、赤壁活蹦乱跳的孙策以及搞魏蜀吴联合国的孙权陆逊，让人大跌眼镜。人设也是最另类的一次，九千岁司马懿、扫把头关羽、披头散发的诸葛亮、美周郎变成美猴王的周瑜、印第安少女般的陆逊等都令人瞠目结舌。不过与这些外在问题相比，争议最大的还是作为战斗核心的连舞系统。摒弃延续了四代的C技系统对于光荣来说是彻底的革新，而连舞系统的动作看上去也确实

是如所宣传的那样行云流水、华丽连贯，起手、收招的一些惯性小动作也是C技系统所不具备的。但是，该系统的问题却在玩家深入游戏后逐渐暴露出来。首先是连舞等级的设定：武将随着升级，动作可以从最开始的二段八招进化成四段共计十六招，这与之前C技系统的最大C技数与武器等级挂钩的设定一致。然而，即使人物连舞技能已经学全，在每局游戏中也仍然要从第一段开始，通过攻击敌人积累连舞槽来解锁后面的动作，而连舞等级低下时人物动作有限，相应的范围、伤害和攻击速度也惨不忍睹。对于该问题，虽然熟悉地图的玩家可以通过开局找华佗膏达到满连舞状态来解决，但这种做法多多少少又要额外耗费时间，甚至影响战局，对于多数人来说还是十分不便。而且，即便是好不容易升级成连舞无限，如果没有具备连舞维持技能的战马，连舞等级也会在长时间的赶路过程中下降，同样导致游戏体验十分糟糕。想来光荣自己也意识到了这个问题，在日后的355E中做出了让战斗的连舞等级直接被武器等级锁定的人性化修改，但为时已晚，此举未能挽回355中饱受责难的连舞系统的口碑。此外，或许是因为光荣第一次开发PS3平台上的游戏，沉浸于强大的机能，战场人数相对于PS2时期的无双几乎是爆炸性增长，玩家在游戏过程中频频被突然出现的小兵干扰打断，导致很多角色在高难度下根本无法顺利完成全套连舞动作，只能千篇一律地以打几下就回避的方式应对，更是完全没有展现这个系统原本的长处。复制人问题也是被玩家反复批评的：不知是工期限制、经验不足还是其他原因，355连舞系统的模组数量实在是太少了，共用模组的角色过多，技能盘的差异却不足以让玩家感受到同模组角色的区分度。355饱受诟病的还有取消历代秘武、特殊道具设定这一点：高级武器马匹的获取完全是砸时间看运气，烦琐且回报率低，比起历代完成特殊条件收集物品的乐趣简直天上地下。以上问题毁了355的风评，让很多玩家望之却步。如今回头一看，355依然有着不少亮点，譬如历代最优秀的战斗临场感，最复杂的攻城战，高低起伏的地形设计，比续作还精致的背景画面，丰富的动作设计以及充满挑战性、有人欢喜有人忧的战功系统等等。虽然近十年之后，越来越多的玩家厌倦了光荣对于《无双》稍加改动就当新作卖的伎俩，也有人在回头审视当年充满革新勇气的355时多多少少发现了它的可取之处，但光荣却再也没敢让自家的招牌系列大幅迈步了，不得不说是一件很可叹的事情。

大刀阔斧改革的355被骂得狗血淋头，**356**回归传统也算是意料之中。356新增加了晋势力，再次选择了353时曾使用的国传剧情的无双模式。相较于353的国传剧情，在本作中，光荣为玩家们打造了一个更为大气磅礴的历史剧展现三国时代的历史：从桃园结义到星落五丈原，从濮阳恶战到水淹樊城，从黄巾之乱到三家归晋，那些耳熟能详的故事又一次生灵活现地展示在我们眼前。四个国传打完，确实可以看出制作组在剧情表现和人物塑造上所下的功夫。当然，国传模式也有自己的问题：《真·三国无双》系列"擅长的表现风格是展现角色个人魅力，这一传统也正与"一骑当千"的系列主题相呼应，玩家们并不需要在游戏之中再学一次历史，而是更想看各个角色在游戏中的表现。而在356中，恰恰只着力塑造了在国传里登场的角色，而大量与主线关联不大的人物则缺乏参与的机会，更不要说描绘人物性格，这自然也会招来部分角色粉丝的不满。不过，抛开这一群体的牢骚，总的来说，356的剧情演出还是获得了认可，该作更大的问题反而是战斗系统。356回归传统C技体系，可视为挽回355时期流失客户的措施，而最大的变动则是引入了始于MR的双武器系统。武将们不光可以使用设定中自己擅长的武器，还能装备其他角色的武器，而武将特性则通过只有装备自己得意武器时才能使用、在特定C技后追加的EX攻击以及两个不同类型的无双来展现，EX攻击和无双乱舞的动作设计也颇与塑造的角色性格相符。同时，本作也将武器和动作独立分开，人物级别增加后即可使用全部的招式动作，而不像以前的作品，动作受武器限制（使用低级武器会让人物动作无法完全使用出来）。这样的改动如同一个官方御赐金手指，给了玩家在武器选择方面的自由，解救了部分苦于喜爱角色难用的粉丝，也提高了玩家练人的效率。不过相应的，双武器系统带来了一个新问题：某些武器的招式性能强悍，而另一些并不好用，这就导致了个别强势武器使用频率过高，而得意武器弱势的角色则失去了使用自己原本武器的机会。355中模组重复率高的毛病也依然存在，比如赵云、马超、姜维都是用枪的武将，普通攻击和蓄力攻击几乎完全一样，区别就只在于EX攻击和无双攻击，而刀模组更是丧心病狂地被夏侯惇、曹操、孙坚、孙权、司马昭五人所共用。也就是说，虽然新增了不少角色，但是武器的数量，即招式动作的数量并没有相应增长。制作组在356M中又添加了龙枪、朴刀、双矛等武器，但依旧不足以玩家满意。加上模组强弱不平衡，大量玩家通过全员一致使用个别强势武器的方式投机取巧，复制人的观感反而显得比模组数更少的355还强烈。加上虽然该作弓兵单箭伤害不比352吓人，但次世代杂兵数大幅增加使得弓箭伤害无法忽视，结合典韦、夏侯渊、孙策、庞统、郭淮均死于弓箭的剧情，玩家调侃本作就是弓兵无双也显得理所当然。而356中二刀属性横行，356M所谓调整又只是一味削弱二刀属性加强究极武艺，难免让人觉得设定上完全不考虑平衡。总而言之，356值得称道的是故事模式，而战斗系统的天生缺陷，则是本作作为一个动作类游戏的重大失分项。



◀《真·三国无双6》新增势力晋的人气角色王元姬。

不少玩家揶揄地说**357**是356的最终完成版，其实也不算冤枉。乍一看，本作相对前作而言，变化有限。不过细数下来，却几乎都是针对前作缺点的优化调整。首先说剧情，前作演出固然好评，但固定的史实结局未免让玩家有点怅然若失，而每关限定使用角色的设定则极大破坏了游戏的重复游玩性。于是针对这一点，357中加入了呼声很高的if路线，每关对应的操作角色也扩展为多人，更是补回了传统的自由模式，允许玩家用喜爱的角色重复游玩特定关卡。虽然这种改动多多少少削弱了剧情表现力，但就一个ACT游戏而言，笔者以为还是游戏性更为重要。延续数作的模组重复问题也终于得以根治，所有无双武将都获得了自己独一无二的专属模组、EX攻击以及三种无双攻击，对于有77个可操作角色的无双来说是一件颇为不易的事情，想来制作组在这方面着实是花费了一番功夫。而且本作还增加了武器相性的设定，武器之间以天地人三种类型相互克制，同时增加了SR攻击（克制敌人武器时，将敌人头上的水晶槽打光可以进入高速连击状态）和VC攻击（被敌人武器克制时，敌人使用蓄力攻击时切换武器可以闪避并反击敌人）两种新动作，力图让玩家充分发挥武器切换和无双攻击的特点进行游戏。于是，不同于356系列一边倒的二刀属性或究级武艺，357中常见流派十分丰富：既有鞭箭弓C2、飞燕剑C3这种多段属性流，又有方天戟C3这种物理强拆流；既有曹操、张春华等主打SR觉醒的角色，又有貂蝉、甄姬等强调EX效果的角色，甚至还有周泰、凌统这种易武攻击强势以及蔡文姬、邓艾这种马战无敌的非主流角色。虽然双武器系统导致的模组使用率不均问题依旧存在，但玩家们还是可以从357的战场获得不少乐趣。无论喜爱的是哪个人物，总会有适合自己的那一款打法，357的战斗系统就多样性和平衡性而言可谓PS3上几款三国无双中的佼佼者。然而难以置信的是，这个优点在本应作为补充的357M中竟然大打折扣。虽然光荣增加了五个新角色和对应得意武器，其中不乏十字戟这种呼声很高的回归模组和火焰弓这样的个性模组，而且全员每人还新增了一个EX2动作，拯救了本篇中极个别如贾充这种怎么样都不好用的角色，但原有的平衡和多样性却遭到了严重破坏。大概是觉得357中的旋风属性过于强势，光荣居然简单粗暴地将这一属性修改为只有被防御状态下才会造成伤害，直接让本篇中的一干属性流模组傻了眼，而玩家则采取了想方设法让敌人防御自己的攻击这种令人啼笑皆非的应对措施。另外由于攻防数值的提高，SR攻击的发动难度在357M中也陡然上升。于是在357中百花齐放的攻击方式到357M里几乎就只剩下了物理伤害一家独大，不得不说是一大退步。从好的方面讲，357和357M历经数次更新，武器锻造系统终于从初版的槽点满满逐步调整得十分人性化，避免玩家为了获得趁手武器耗费大量时间，而各个模组也因为武器容易调整为理想状态而提高了利用率，应该说是在整个系列中较为贴心的改动。然而这个亮点在357E里居然又被取消了：武器技能固定，直接让一大批人无缘自己的得意武器，例如没有神速的重兵角色和没有无双来源的无双流角色。总而言之，357系列作品中战斗系统的表现可谓反反复复。往好的方面想，在这些反复调整中，我们至少可以看出光荣确实在试图做出改变。而这些改变是否有效，则只能通过发售后的销量和口碑来体现了。



人物塑造

《三国无双》从当年看似意外的发迹，历经百万大作的辉煌，系列持续至今仍然时时有新作发售，有其必然的道理。抛开系统，从故事和人物的角度来看，经久不衰的三国文化是这个系列最初成功的基本。而三国热潮经久不衰，归根结底，则是人们内心英雄情结使然。在"《真·三国无双》系列"中，我们看到了形形色色的人物：天下英雄谁敌手的曹操刘备，智计百出的诸葛亮、周瑜，忠心耿耿的典韦、周泰，继承父辈的星彩、关平，鲁莽无谋的吕布，为了光明而投身黑暗的貂蝉，怀揣野心伺机而动的司马懿等等。这些丰富多样的形象固然是源于历史记载和小说演绎，但另一方面，续作越来越多，同一个故事却不能原封不动地重复讲七八遍，制作组在剧情表现和人物塑造方面可谓煞费苦心。

七部正统作品中，国传和个人列传两种形式轮番交替，均多次被采用。《无双》一向的叙事原则都是以人为本，以事写人，而国传和个人列传因为视角的差异，表达效果也就不尽相同。对于三国这种英雄群像史诗题材，国传在宏观描写、展现全貌方面拥有先天优势。国传体系的故事模式以主要人物为中心叙事，其他人物的戏份多寡则取决于他们对主线和主角的影响程度。这样做的结果就是浓墨重彩地勾画了几个核心角色，配角和龙套们的形象则未必鲜明。而个人列传的最大好处则在于每个角色都是自己故事的主角，无论是关卡开场的旁白、对话、CG，还是关卡中的台词与任务，都是围绕着这个角色展开来塑造形象，使玩家从微观角度看到了角色们的个人旅程。在列传体系里，与势力主线关系不够紧密的角色们获得了更多的发挥空间，而与这个角色无关的事件则往往被省略了。两种模式各有利弊，而"《无双》系列"在这两种叙事方式间的反复，正是光荣寻求剧情变化的体现之一。

除了叙事角度，光荣的故事创作风格也有明显的演变。在早先几代作品中，剧本虽然有一定的虚构成分，但终究还是没有过于偏离我们的传统认识。这种结合史实和虚构的叙事风格中止于355。以司马懿为例：354的司马懿尽管也有自己的小算盘，但终究只是暗潮涌动，跟他演对手戏的人也是曹丕，比较贴近历史。而到了355，他不再掩饰野心，于最终战中与曹操兵戎相见，推翻曹氏政权后自己走上王座，彻底重编了故事。另一个典型是貂蝉和吕布：史实中的吕布军团是在三国前期灭亡的短命势力，354的貂蝉传中身受重创的吕布在貂蝉怀里安眠的结局，有一定创作成分，玩家也不会觉得是对历史的颠覆，而355中这两人却在自己的列传里击败群雄获得了最终胜利。357M中新增的吕布传if路线，恰好是继承了这个剧本。顺带一提，357M新加入的吕玲绮一角，亦可谓意料之外情理之中。意外的是无双里吕布和貂蝉已经是维持多年的情侣代表，加入一个正妻严氏所生的吕布女儿会使貂蝉地位微妙。合理的则是吕布军团作为独立势力需要增员，而早在《三国志战记》和《三国志》系列中登场、既有原型又有人气的吕玲绮作为一名女性新武将无疑是个理想的人选。至于她和貂蝉尴尬的关系，编剧的处理也非常取巧：吕玲绮只在史实线登场，而要让貂蝉回归则必须走if路线，二者不可得兼，闺女和情人的取舍交给玩家决定。



▲《真三国无双7 with猛将传》的吕布传。

如前文所提，国传中配角们塑造薄弱是制作组无法回避的问题，而光荣也确实在试图补救这一点。由于年代久远，早期353M中人手一关个人列传的补救方法暂且不提，356中大量角色在故事模式中无法操作，而光荣的应对措施则是在编年史模式中给全员每人三关讲述个人故事。这个做法确保了每个角色都有登场的机会，应该说出发点还是好的。然而，由于这些列传关卡非常短小，剧情容量只能说是聊胜于无，胡编乱造的部分也很多，而人物真正大放异彩的重要战役却没有涵括，相应的塑造效果自然也只能说是差强人意。于是在356M中，光荣又进一步给所有356国传中没有担任过操作角色的人新增了一关。这一次的关卡流程相对于356编年史的个人列传就充实了不少，而且部分关卡中的即时演算和录制CG的演出效果更是直逼356国传水准。笔者印象最深刻的是丁奉的东兴防卫战：关卡结束后，丁奉静静地站在一旁看着同僚们在万紫千红中言笑晏晏，转瞬间繁花落尽，化作漫天飞雪——原来先前景象都只是他的回忆。在这个人事皆非的时代，留在这个世界的丁奉仍然在保护着这个国家，以此作为故友存在过的证明。作为玩家的我们就算之前跟游戏中的甘宁一样嘲笑过这个外形粗犷内心纤细的铁面诗人，看到这一幕也多多少少被触动：那些鲜活的面容、熟悉的姓名才是丁奉心心念念的祖国的风景。人物形象通过短短一段动画，立刻变得有血有肉了。



▲《真三国无双6》的编年史模式。

若不是因为一旁早应死去的练师突然诈尸登场让人有点出戏，这段剧情可谓356M最佳。同样可圈可点的还有夏侯霸的结局。这个角色被划分在晋势力，在整个356的晋传中却只会以敌军身分登场，不得不说是一种讽刺。而在356M中，作为蜀将中计陷入绝境的夏侯霸在最后想起了当年身为魏人与父亲夏侯渊以及父亲下属郭淮相处融洽的日子，人物的内心的挣扎、矛盾、痛苦以及对生的渴望也籍此展现在玩家面前，算是配角戏份处理优秀的实例。


▲《真·三国无双6猛将传》丁奉结局画面。

传统的方式是以事写人，对于戏份不多的角色，这种描写方式非常考验水平。上文所提的356M中丁奉、夏侯霸算是近期几作中值得一提的亮点。然而更多情况下，无双对角色的处理则是采用了当下ACG领域常见的一种取巧方式——将人物模板化、符号化，用一堆所谓萌属性套上去，总有一款适合你，戳中你的点，不怕你不买账。典型代表是356中新登场的晋势力：高傲狂妄的贵公子司马师是个肉包爱好者，是不是有点反差萌？司马昭成天发牢骚怕麻烦，被傲娇的王元姬各种管教斥责。同样傲娇的还有钟会，每每对着邓艾闹别扭，老实人邓艾则木然回应。而其他势力的新人们也是同理：曹魏的王异是个对马超穷追死打的病娇，蜀汉的鲍三娘是个满心喜欢花关索的可爱系猫女，而孙吴的练师——抱歉，笔者对她的性格没什么印象，光记得她那傲人身材了。这批生力军身上融杂了当时的各种流行元素，张扬的作派让他们明显区别于老角色们，比起三国时代人物，更像是当代日本高校生，对于喜爱日式ACG风格的玩家而言，或许会觉得十分亲切。

新人这么显眼，老角色会不会被盖住风头？或许是出于这样的担忧，制作组也加强了对已有人物的塑造。最成功的例子当属吕蒙：355之前的吕蒙看上去不过是普通的大老粗，完全无法体现他与周瑜、陆逊相当的智将身分，性格描写也十分薄弱。而355的吕蒙却真是让人刮目相待——换了发型和服饰后，与电视剧中萧峰形似的沧桑造型顿时让角

色的观感从土汉子变成了大侠客，而剧情中也是戏份充足，陆逊传中循循善诱的耐心前辈和甘宁传中不肯服老的唠叨大叔两种身分生动立体地描绘了人物性格。而在后续作品中，以甘宁、凌统、陆逊为代表的江东诸将逐步熊孩子化，而吕蒙大叔则充当了成天为江东问题儿童军团操心劳神的保姆角色，虽然是有点意外的发展，但在玩家们看来，却比旧作中的那个武夫形象要和蔼有趣得多。

虽然也有个别转型成功的案例，但制作组强化玩家对老角色印象的最常见手段还是贴标签：曹操开口必谈霸道，刘备开口必谈仁德，孙权依赖大家的力量贯彻孙仲谋战法，司马懿是个喜欢说“哈哈哈哈哈你们这群蠢材”的妻管严。戏份众多的主角尚且需要模板化，配角只好表现得更夸张来吸引注意：曾经高贵的甄姬沦落为“就算我家夫君被打成猪头那也是最帅气的猪头”的花痴妻子，元气少女小乔变成了彻头彻尾的熊孩子。蜀众更是全民牢记大德精神，从我做起，感染他人，齐心为建设仁义美好新世界而奋斗。角色出场太少，被玩家遗忘了怎么办？光荣的对策是夸张描写，让角色高喊口号遵循套路，让玩家看到这个人就知道他想说什么做什么：夏侯惇登场了，另一面的武将中多半有关羽；陆逊登场了，这场战斗看来又有火计；月英登场了，扛着武器骑着马找虎战车去。这个条件反射的建立就是光荣现在的人物塑造。这种塑造方式可以视为对出场人数的妥协，而各种萌属性的角色也总有对应的受众。《无双》的剧本从讲故事转型成卖角色，思路也很明显：着力打造人气角色，抓牢铁杆粉丝为游戏和各种周边买单。面对如今的商业化市场，这种策略也不无道理。但是，笔者对于这种商法能否能作为长久持续的发展方向却抱着怀疑态度。配角限于篇幅符号化倒也罢了，主角们也这么处理则未免显得空洞。例如大家都知道霸道的曹操和仁德的刘备在死磕，然而他们两家在游戏中的表现，恕笔者眼拙，除了口号不同之外实在是看不出什么区别——不都是用武力碾压打到对方服气为止吗？

356 和 357 的剧情还有一个问题：本来国传体系的优势在于多线并进，描绘大气磅礴的群像戏和不同群体之间的交集，《无双》的编剧却似乎没有充分利用这一点，玩家看到的依旧多是一个个小圈子内的人物互动。357 中制作组捆绑销售新角色、服务部分玩家群体的用意更是显而易见：张苞关兴必然是成对出现，朱然涉及火计总是会扯上陆逊，贾充所作所为定是与司马昭相关。特定角色之间关系紧密，而与其他人的关联则近于零，这跟三国人物关系错综复杂的事实并不吻合。加上人物塑造不再通过细节描绘，而是趋于堆砌属性，模板化、标签化，致使与早年个人列传的几作相比，主要角色们的形象反而显得更单薄了。诸多做法虽然可能带来降低制作难度、迎合市场需求的好处，但无双系列在重角色而轻情节、放弃深度挖掘而专注偶像化的道路上到底能走多远？这就不是笔者三言两语所能回答的了。


▲令人难忘的《真·三国无双2》人设。

肆 未来展望

《真·三国无双》开启了一种全新的游戏模式，“一骑当千”这个核心概念却从未有过真正意义的进化，或许也正是这一点，使得玩家在接触到越来越多的该系列游戏后，产生审美疲劳、甚至是抵触情绪。就算是山珍海味，天天吃也会感到厌倦，游戏亦是同理。本传→猛将传→帝国，新作加人加武器。这种被玩家都看穿了无数次的套路从 352M 后一直在重复，没有本质变化。游戏追求的只是单纯的“一骑当千”爽快感，角色塑造偶像化，降低难度迎合轻度玩家，随着主机性能提升一味增加同屏人数，击破数几乎每战都可以随意达到 4 位数，但是这真的就是玩家想要的内容吗？“割草”二字虽然对“《真·三国无双》系列”来说有些刺耳，但是近年来的作品的表现，这评价虽不中亦不远矣。诚然，为了扩大用户群，适当下调难度、降低门槛是吸引新人的必要举措，然而，不在 AI 方面下工夫、而仅仅靠提高伤害和血量设定的所谓高难度，却已经远远偏离了当年百万大作《真·三国无双 2》时代所抓住的那一批人的需求。从 357 发售到现在，又是三年多的时间过去了，迟迟未见系列新作公布，即便把网上疯传的“《真·三国无双 8》要在 2017 年发售”的流言当作真的，从 357 发售算来也是四年后的续作，这个周期长度在该系列中也只有大转型的 355 到 356 可比了。然而这似乎也能够说明，光荣特库摩自身也意识到了“《真·三国无双》系列”近年来的作品的不足与瓶颈，正在思索探讨未来的方向，更需要时间来对新作进行细致的规划、设计。

一方面，系列作不能总是原地踏步，需要创新才能吸引玩家，另一方面，如今市场也不再是《无双》当年大获成功的那个市场，过去的成功经验无法直接套用于现在的用户群体。抛开游戏类型不同的挂名作品《雀·三国无双》和 8 月发售的战棋游戏《真·三国无双 英杰传》，动作类无双前有革新派的 355 惨遭滑铁卢，后有不思进取的近几作销量疲软，《无双》这个招牌系列的突破方向和改变程度必然是光荣现在苦思冥想的课题。就前段时间无双制作组 ω-Force 的品牌总监在采访中的谈话中来看，光荣自己也很清楚玩家们对 356 到 357 之间进化幅度微小的不满。虽然访谈中“《真·三国无双 8》的进化会超出大家预期”的这种口头支票不能当真，而“续作将是制作组投入预算最多的作品”的说法也不能直接说明续作素质，但这段采访至少说明光荣的确认识到了近期作品的不足，对下一个正统作品也足够重视。

目前阶段“《真·三国无双》系列”的负责人仍然是制作了 356 和 357 系列的铃木亮浩。网上众玩家对这位制作人的评价褒贬不一。公允地说，他名下的 356 和 357 系列创新不足、变化较少，而且有大量添加角色、以所谓收集要素恶意延长游戏时间的弊端，首发版往往问题百出，更是给冲在前线尝鲜的热心玩家们当头一棒，严重打击积极性。但是另一方面，铃木的态度值得称道，对游戏中的问题会及时出补丁修正，玩家的意见也会听取采纳（例如将星模式秘武锻造的功能，就是在玩家反应后添加的），多次更新后的作品质量通常会有明显改善。典型例子就是最近的 357E：初版中居然连历代《帝国》都有的继承要素都砍掉了，令首发玩家怨声载道，但修改多版后，除了武器锻造功能尚未恢复，其他方面的可玩性提高了不少，变成了还可以接受的作品。今年年初发售的《三国志 13》也是铃木负责的作品，以一个此前都在做动作游戏的制作者而言，第一次接手历史模拟系列就承担了“三十周年纪念大作”的压力，在数次修改后最终也算是拿出了被玩家普遍认可的成品，其能力和勤奋还是值得肯定。如果团队中有可以在早期及时发现并修正问题的协作者，解决掉“无脑死刷”等毛病，系统和剧情上再多几处亮点，在制作周期和经费足够的情况下，应该还是很有希望做出不错的作品。

一个系列作品的延续固然需要粉丝支持，但制作方如果一直拿不出干货，粉丝的热情又能持续多久？作为系列的粉丝，我们虽然难免恨铁不成钢，对近期《无双》中的种种毛病口诛笔伐，但与此同时，想要重温当年快乐、期待该系列能走出低谷再现辉煌的心情也是真实的。按照此前光荣的发表，明年上半年和下半年 ω-Force 制作组将分别推出一款大型新作，如今已知其中一款是《全明星无双》，那么另外一款是否为玩家期待已久的《真·三国无双 8》？如果真是这样，光荣又是否能交出一份令人满意的答卷？让我们拭目以待。

文 一战老兵雪司令 & 哪尼　美编 Juxi




20th ANNIVERSARY PERSONA

















20周年的回忆与感动

解读《女神异闻录5》与系列作品的关联性

剧透醒目

由于《女神异闻录5》已经确定会推出官方中文版，因此本期的《读游戏》并不着墨于剧情分析。但即便如此，本文依然存在不少涉及到剧透的内容，还没通关或是介意剧透的玩家请谨慎阅读。

在“《女神异闻录》系列”作品中，游戏主创们或多或少都喜欢在其中的细节处加入一些系列其他作品相关的联系，比如《P4》主角们的休学旅行就去了《P3》中的月光馆学园和人工岛，而《P4》的天城雪子则在重制版的《P3P》中“逆登场”，虽然只是以短发初中生的形象在女主角线中小小客串了一把。此外，就连与游戏世界观相去甚远的TV动画《女神异闻录Trinity Soul》中，也出现了《P3》的主角之一——真田明彦。

诸如此类的微小联系暧昧地暗示着不同作品间的关联，让老玩家们在不经意间发现时能够会心一笑，但却不至于对作品本身的独立性造成喧宾夺主的影响。而作为时隔多年后，并恰好在系列20周年之际推出的正统续作，这种千丝万缕的“联系”在《女神异闻录5》中体现得更加淋漓尽致——不仅仅是不同作品中的角色客串，不少经典系统的回归以及设定上的“既视感”随处可见。本期的《读游戏》栏目便为大家一一细数和解读《女神异闻录5》中此类有趣的细节，希望能够借此引发一些新玩家们的兴趣，有条件的话也不妨回过头去体验一下Atlus曾经的那些经典之作。

角色间"既视感"

高卷杏

▲由水树奈奈配音的高卷杏

▲莉莎·希尔巴曼

杏是《女神异闻录5》的主要角色中，与旧系列因缘感最深的一位。她的背景设定与旧系列中两位人气女性角色有着微妙的共性。

拥有混血血统的高卷杏，由于金发碧眼的外表而招来同学的排挤，这一设定在《女神异闻录2罪》中也有出现。《P2罪》的莉莎·希尔巴曼，其父母均为白人，因向往日本文化而移民。莉莎幼年时期因为外貌的不同而遭到欺负，也成为了她与主人公等人结识的契机。不过与杏不同的是，莉莎成长于日本，并没有任何英语特长。

归国子女、英语流利、并且有混血血统这一点，则在初代《女神异闻录Persona》中的人气女角色——桐岛英理子身上也出现过。并且英理子与杏都以模特为目标，也算是两人的另一个共同点，英理子在《P2罚》中成为了职业模特，而杏在游戏后期也已经开始了模特工作。



▶虽然角色的基本设定有相似之处，不过桐岛英理子是标准的日系美女

新岛姐妹

▶"姐姐"新岛真人气极高

学生会会长新岛真的父亲，曾经是一名警察，在一场疑似恶党故意制造的事故中不幸身亡，由于母亲也早早离世，因此姐姐新岛冴便成为了整个家庭的支柱。在对于父亲的态度上，妹妹新岛真更多的是尊敬与向往，而不得不让自己更加成熟且担起责任的新岛冴，则显露出不解与怨恨。

这样的家庭背景设定，不由得令人想起了《女神异闻录2》的主人公——周防达哉，以及他的哥哥周防克哉。俩兄弟的父亲同样是一名警察，因受到陷害而背上冤罪，并受到降职惩罚，家庭也因此受到牵连。为了分担压力，哥哥早早步入社会，从事和父亲一样的警察工作。而弟弟达哉，则因为这个事件与父亲和哥哥关系变得疏远。

与周防兄弟家庭相比，新岛姐妹最大的区别，在于对待父亲的态度上呈相出相反的状态。

◀周防达哉

▲新岛冴

▶周防克哉

佐仓双叶

▶佐仓双叶

▼笔画中描绘了双叶对母亲的依恋



相比其他揭露社会与人性黑暗面的迷宫相关角色，宅妹双叶的故事集中于对母亲的情感上。在她的异世界宫殿中，因为母亲自杀所带来的冲击，伴随着伪造遗书的催化，从而诞生了虚假母亲的怪物。而背后的真相，则是母亲一色若叶的研究被幕后黑手所利用，不幸招致灭口。



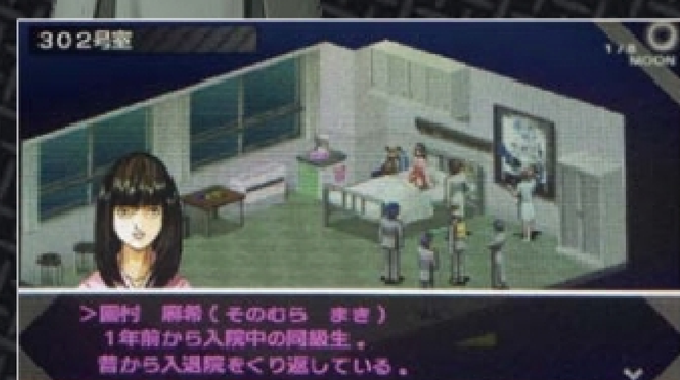
双叶与母亲的关系，让人联想到《女神异闻录 Peronsa》中园村麻希的剧情。麻希因为常年住院，只能通过幻想来排解寂寞，结果她的精神力量被反派神取所看中，并利用其制造了异世界，而麻希的母亲恰好也是神取手下的研究人员。

异世界出现后，爱女心切的麻希母亲独自闯入了异世界中。但由于她常年忙于工作而忽视了女儿，使得麻希内心对母亲充满了失望。这导致了在麻希所创造的异世界中，并不存在"母亲"这一概念，闯入其中的麻希母亲也因此被扭曲为恶魔"鬼子母神"。幸运的是，和双叶一样，麻希最终也在同伴们的帮助下恢复了神智。



◀园村麻希

▼麻希在长达一年的时间里都待在御影　合病院



摩尔加纳



◀迷宫中的形象是“猫形玩偶”。



▲现实世界中则变为普通的黑猫

“队伍中有一名非人类的Persona使用者”——这一设定似乎已经成为了系列又一个新的传统，比起“完全就是宠物而已”的虎狼丸，以及“拜托请你闭嘴吧”的KUMA,《女神异闻录5》里的“吉祥物”摩尔加纳被塑造得更加成功和讨喜，它既是怪盗团在异世界的向导，也是日常生活中调节气氛的吐槽役，结局时还小小地骗了把眼泪。不仅有类似KUMA那样可爱的玩偶形象，也能像虎狼丸那样方便携带（误），最终极有可能成为主人公的终生伴侣（大误）。

单从背景设定上来看，摩尔加纳和以往的作品并没有什么直接或间接的联系，但它的“黑猫外形”和作为“领路人”的身份，都有着些许既视感。在PS2时期的两部“女神系”分支系列中，均出现了辅助主人公冒险的黑猫角色。其一是《数码恶魔传说 天魔变2》中，在最后太阳上的冒险中，引领着玩家众人会面神明的黑猫向导。



▶《数码恶魔传说 天魔变2》的黑猫

其二则是诞生了“可能是女神转生家族最美主人公”的《葛叶雷道》系列”(《P5》中玩家也可以通过购买DLC为主角换上葛叶雷道的服装，不过颜值上还是略有差距呀）。在玩家所扮演的恶魔召唤师——十四代目葛叶雷道的身边，也有一只形影不离的黑猫——业斗童子，虽然它可能不如摩尔加纳这么活跃，但在游戏中也是不可或缺的关键角色。外人看来或许只是普通的黑猫，实际上给予了雷道很多帮助，同样是个称职的好助手。

因此不管从哪个方面来看，摩尔加纳与这只黑猫的身份都颇为相似，或许《女神异闻录5》选用“黑猫”作为吉祥物，多少有些致敬其他同源作品的用意。



◀翠绿色眼眸的黑猫——业斗童子

▶业斗童子与葛叶雷道几乎形影不离，关系非常亲密



▲在《女神异闻录5》中换上葛叶雷道的DLC后，摩尔加纳也会变成翠绿色眼眸的黑猫...玩偶



狮童正义与明智吾郎

狮童正义这个角色打一出场就满脸写着“我是反派”，最后也毫不意外地将“陷害主人公背负莫须有的罪名”、“为了一己私欲自导自演精神暴走事件”，“企图陷怪盗团于不义来成就野心”等脏活累活独自承包，相当尽职尽责。除此之外，狮童为了自己的仕途，不仅不向外界公开明智吾郎是其亲生子的身份，甚至于利用他去进行肮脏的勾当，而类似的桥段在《女神异闻录2 罚》中也曾上演。



▲狮童正义与明智吾郎

《女神异闻录2 罚》表面上的大反派须藤龙藏也是一名政治家，因为儿子须藤龙也所犯下的杀人事件，导致自己的政治事业受到动摇。为了自保，他让当时负责事件搜查的警察（周防达哉的父亲）背上冤罪，之后因为儿子越发显得疯狂失控，而被隔离在了蜗牛山。



由于对自己的遭遇感到愤恨，龙也立誓要向父亲复仇。得益于流言成真的异变，他获得了召唤恶魔、瞬间移动等超常能力，并开始以JOKER自称，接受各种杀人复仇的委托。而实际上，背地里则被父亲龙藏利用，在其死后借助知名占卜师的影响力，将JOKER宣称为一种诅咒，从而导致了《女神异闻录2 罚》后续的一系列事件的发生。

父子间的仇恨与互相利用，以及通过冤罪导致主人公的不幸这方面，这两对父子还是颇有几分相似的。但是，狮童与龙藏的不同在于，狮童对于自己的命运显得更有把控力。而《女神异闻录2 罚》的龙藏，终究只是被真正的黑手——无貌所利用的傀儡罢了。

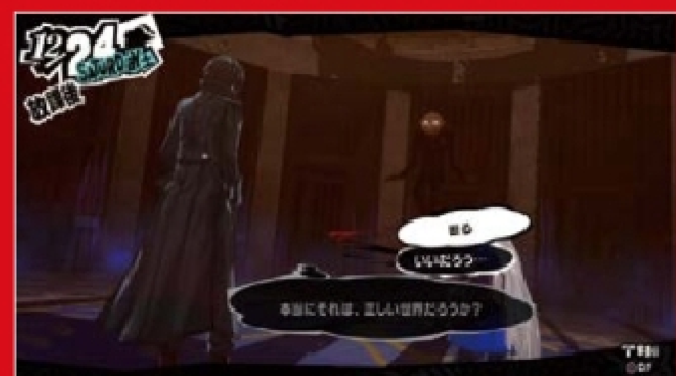
意料之外的展开——伊戈尔

伊戈尔与"恶神"

"恶神"是游戏终盘摊牌时，天鹅绒房间的助理担当ラヴェンツァ（双子合体形态）对最终BOSS的称呼。也正是是"恶神"赋予了主人公与明智两人使用Persona的力量，并将两人的命运看做游戏。

其本体身处于追忆迷宫（メメントス）的最深处，形象为巨大的圣杯，代表着其作为人类集体心愿象征的身份。变身后则自称为"ヤルダバオト"（造物主），以神为名，作为大众意志的代理，企图将异世界与现实融为一体。在被击败后，其表现出了与伊戈尔之间一种莫名亲切却又对立的身份——两个栖息于人类精神世界，一善一恶的对立存在。居于异界，并将人世视为游戏，《女神异闻录5》中对"恶神"的设定，以及关于他与伊戈尔之间关系的描写，可以说是对《女神异闻录2》中，费列蒙与无貌的再现。

《女神异闻录2》的世界中，流言之所以可以化为现实，正是起源于作为人类光明面的象征"费列蒙"与作为人类黑暗面的象征"奈亚拉索提普（即无貌）"间的一场人类观察实验——一个将全体人类的未来作为筹码的赌局。费列蒙与无貌是一体两面的存在，他们都是由人类的精神而生，但费列蒙支持人类，而无貌则诱人堕落，虽说目标不同，但他们都是人类意愿的代言。


▲与恶神的对话选项藏着不同结局的分歧


▲费列蒙


▲奈亚拉索提普（无貌）

藏在宣传影像中的伏笔

关于"假伊戈尔"的设定，其实早在游戏尚未发售的早前宣传影像中，官方就已经埋藏了一个小小的提示——当他怪笑着说出"欢迎来到我的天鹅绒房间"时，身份便已暴露。

"欢迎来到我的天鹅绒房间"这句伊戈尔的经典台词，在《女神异闻录3》和《女神异闻录4》中的日语原句是"ようこそ、我がベルベットルームへ"，然而在《女神异闻录5》的宣传PV中，却变成了"ようこそ、私のベルベットルームへ"，不同之处在于对"天鹅绒房间"这一地点所有者的自我称谓由"我が"变为了"私の"（《P1》、《P2》时期无语音，表述上也有些许差异，由于涉及到新旧两个时期设定上的变更，这里不展开说明）。虽然是极容易被忽略的细节，但不少系列玩家还是一下就听出了不协调感。由于《P3》、《P4》中为伊戈尔配音的声优田の中勇已经于2010年去世，本作中的声优变更为津嘉山正　，因此大家便猜测称谓上的变化正是代表着声优更替，而另一种说法认为这预示着影像中的伊戈尔只是一个"伪物"。事实证明后者的猜测已经与故事真相非常接近，只不过直接把假伊戈尔设计为最终BOSS实在有些出人意料。另一方面，"我が"和"私の"在日语表述中的用法本身就有明显区别，前者更为正式且有"集体性"，或者则随性且更"自我"，其中似乎也隐喻着伊戈尔与"恶神"在自我认知上的差异。

当然，除了真假伊戈尔的伏笔外，Atlus也确实也埋藏了对田の中勇这位已故声优的怀念。在故事结尾，当正牌伊戈尔回归之后，醒来后的第一句话便是原本的"ようこそ、我がベルベットルームへ"，音调和语气也回归到《P3》、《P4》中熟悉的感觉。虽说声优们进行声音的转换和模仿可谓小菜一碟，不过在通关后的Staff表中标明了"特别演出"，因此应该是制作组把前两作中的音源进行重新剪辑和处理，某种意义上来说，让伊戈尔在本作中由内至外保持了"真物"的所有。



经典系统的回归

枪械系统

《女神异闻录5》的武器系统回归系列原点的初代，角色的武装分为主武器和枪械两部分，并且写学习了初代的思路，不同角色的枪械攻击特性均有差异。由于初代存在着攻击范围的概念，所以枪械性能区分比起《P5》还要更复杂一些。

初代作品中，除了枪械本身性能会影响攻击力和攻击范围等因素外，还可以通过购买不同的枪械和子弹，来强化攻击力以及为枪械攻击追加特殊效果。但是枪械并没有弹药数限制，子弹也仅仅是装备品的一种。而之后的作品就开始使用一个角色对应一种武器的模式，枪械只是个别角色的专用武器，并没有特别的系统在里面。





实质上，《女神异闻录5》的枪械系统更接近于"《恶魔召唤师》系列"。《恶魔召唤师》中，子弹打空后需要由玩家消耗一会合来手动装填，不过后备子弹可以花钱购买。另外虽然本作依然是传统的回合制操作，但枪械音效和连点○键时的射击感与A·RPG的"《恶魔召唤师 葛叶雷道》系列"有着异曲同工之处，尤其是换上葛叶雷道的DLC服装后，这种感觉更加强烈。

恶魔交涉

《女神异闻录5》的恶魔交涉，更加准确的说，应该算是更接近胁迫性质的系统。在本作之前的“女神系”相关作品中，并未出现过需要先进攻才有机会交涉的系统。更多情况下，反而可能会因为玩家的攻势太猛，导致敌人激怒并拒绝交涉。从这个角度来说，《女神异闻录5》的交涉其实“门槛”稍微高了一点，也需要不小的成本，少了过去作品中，通过交涉来直接回避战斗的特性。

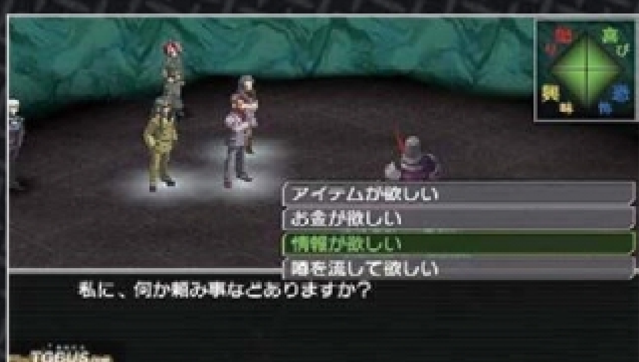
本家的“《真女神转生》系列”中，交涉的技巧性元素很少，交涉系统更多是对世界观设定的展现。为玩家营造出一种“敌人并不是没有头脑的怪兽，也有着自己的个性和思维”的感受，从而展现出“《真女神转生》系列”有别于传统二元对立论下的世界观氛围。



▲《真女神转生Ⅳ》中的交涉系统

“《女神异闻录》系列”早期的作品中，开始对交涉系统进行改进。由于制作理念的改变，侧重点从恶魔转移到了人物身上，因此主要在如何将角色设定和交涉系统联动上下了大工夫。初代不同角色有不同的交涉方式，《女神异闻录2》则进一步强化了对角色之间彼此关系的展现，同伴间可以通过合作，来实现更加丰富的交涉手段，打破局面。

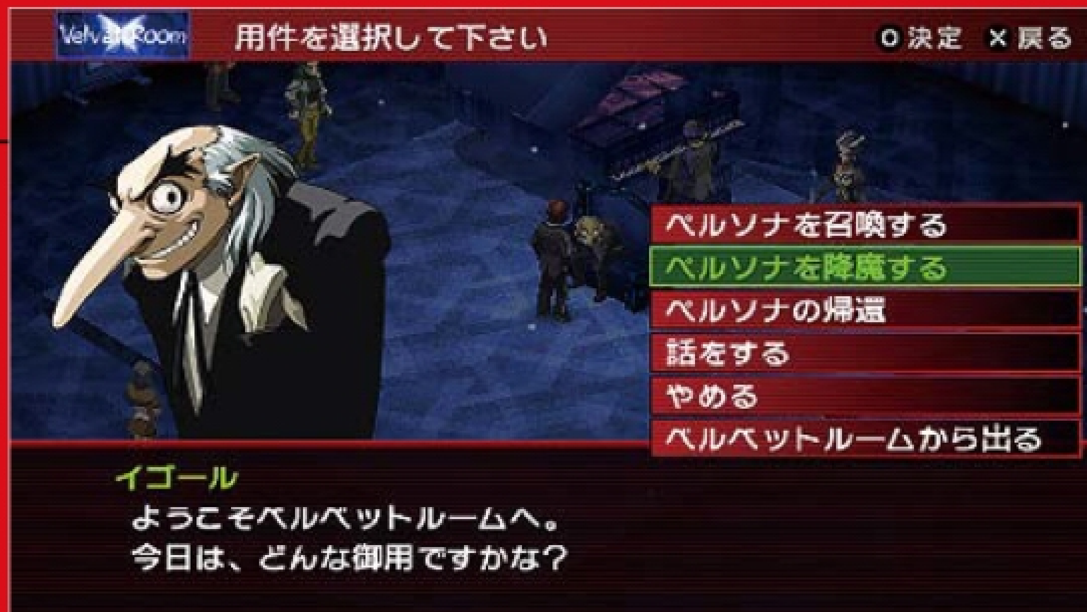




▲《女神异闻录》早期作品中的交涉系统

因此《女神异闻录5》的交涉系统结构，整体上还是更接近“《真女神转生》系列”的模式。玩家可以直接明确自己的交涉意图，随后回答两次敌人的提问，对方满意，就会满足玩家的需求。而已经获得过对应 Persona 的敌人，则可以直接跳过提问过程。更清晰精简的交涉流程和通过省略重复交涉加快节奏这点上，是这次交涉系统最大的进步点。很符合《女神异闻录5》整体一气呵成的游戏节奏。

Persona归还



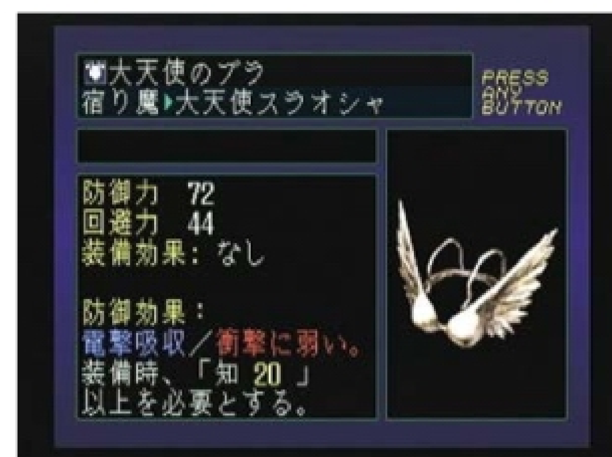
《女神异闻录5》的电椅子处刑便是系列非常经典“归还”系统。在系列早期作品中，Persona 自身是不能参与合体的——初代合成 Persona 的材料为”恶魔卡片“，《女神异闻录2》更是用消费品的塔罗牌直接召唤。再加上 Persona 自身的等级无法上升，只能通过反复使用，提升“RANK”（可以理解为熟练度）来获得技能和强化。所以，早期作品中的 Persona 更加接近于装备品，没有太大的培养价值，系统上更加鼓励玩家适时更换。而“归还”便是为解决“如何活用战力不足的 Persona”这一问题而创造的系统。

《P1》与《P2》中，玩家可以在天鹅通房间中请伊戈尔将“Rank Max”的 Persona 变化为道具。这其中有技能卡，也有各式各样的装备品，基本上和《女神异闻录5》的形式别无二致。当然，此次的归还更加简洁明了，只要有“黑之小刀”等作为原材料的素体道具，就可以在天鹅绒房间进行道具化，只不过一天只可以进行一次。

经典归还品：

大天使のブラ为《恶魔召唤师 灵魂黑客》中，将大天使スラオシャ进行魔晶归还后获得的防具。《女神异闻录5》中获得方法相同，电击伤害减少的特点也与《灵魂黑客》中的设定一致。

“弘誓の铠”为《女神异闻录2》中审判撒旦的 Persona 归还物品。《女神以为内陆5》中也保持了同样的获得方式。



占卜系统

占卜系统在“《女神异闻录》系列”中只出现过两次，分别是《女神异闻录2》，以及此次的《女神异闻录5》。虽然其他“女神系”作品里，也有占卜系统存在，不过仅作为流程提示功能，没有特别的实用价值。



《P2》的占卜功能比《P5》更丰富多变，效果也更强大。但是相对的，获得的效果是随机的。根据占卜效果，获得利益的同时也会伴随着负面代价，除了基本的经验和金钱加成外，还会对交涉所需要的交流次数有影响。除此之外，利用“相性占卜”，可以通过类似心理测试的题目来选择“命运之人”。占卜的对象从同伴到店铺 NPC，乃至敌方 BOSS 都涵盖在内——占卜到同伴的话，与该角色一同发动的合体技威力会上升；若是店铺 NPC，则会有优惠折扣；而占卜到敌方角色，则是减少其对玩家造成的伤害。

《P5》因为有了日程系统的存在，所以占卜效果也涵盖了一些对日常行动有帮助的效果，比如更快地提升 Cooperation 好感度等。



技能属性

《女神异闻录5》中的技能属性共有8种，其中念动是本作独有的全新属性，核热则在《P1》、《P2》中使用过。祝福和咒怨属性相当于过去的光暗属性换了个马甲，而新增加的伤害型“光暗系”魔法——コウハ系与エイハ系魔法，也是于《P1》中首次出现。

值得一提的是，祝福属性这一设定其实在《P1》中也已出现过，不过当时的祝福属性指代回复魔法，而非单独的一种技能属性。



迷宫中的各种细节

史莱姆マ－ラ

在《女神异闻录5》中首次现身于鸭志田迷宫，作为BOSS房间下看守阶梯的强敌。其本尊“魔王マ－ラ”，由于“雄伟”的造型而受到不少系列玩家的“追捧”。

史莱姆マ－ラ首次登场于《真女神转生3》，为支线情节的BOSS敌人（同样来源于《真女神转生3》的恶魔还有“坏雪人”）。《真3》中，隐藏于涩谷的恶魔想要召唤魔王マ－ラ，但最终仪式失败而变成了史莱姆形态。击破后可以获得主角的祸魂（《真3》主人公的装备品）。

《真3》的史莱姆マ－ラ会使用强力全体物理技，并且只要自身受伤，下一次行动时便会使用全恢复魔法回满HP，玩家必须一回合内将其消灭。


▶《真女神转生3》中的史莱姆マ－ラ


▲《女神异闻录5》中的史莱姆マ－ラ

画中穿行

在游戏的第二个迷宫，也就是斑目的心之宫殿——画廊，设置了一个需要玩家在四幅画作中穿行的谜题，以此到达原本无法前进的目的地，不仅设计巧妙，也和“美术馆”的主题相符。

实际上类似的设计早在《恶魔召唤师 灵魂黑客》中便出现过，在游戏中的VR美术馆里，主人公也需要穿越进三幅画作的世界中，来获得攻关的关键道具。

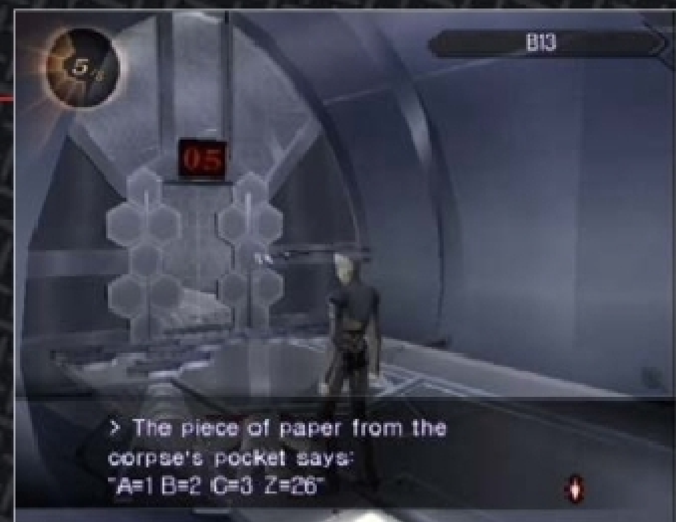


金城银行的密码


▲金城银行的迷宫中需要换算英文和数字进行解谜

游戏中第三个迷宫——金城银行的最后，会出现需要玩家根据英文单词提示，来输入四位密码的谜题。玩家要在迷宫里找到作为密码提示的字条，将英文单词“换算”为四位数字。

这个解谜设计的原型来自于PS2上的《数码恶魔传说2》中，EGG研究所的谜题。在《数码恶魔传说2》里，玩家需要在迷宫内寻找研究院NPC，来获得打开大门的ID卡。其中，最后一扇门需要的密码，以英文单词ABYSS的暗号形式记录。给出的提示为A=1，B=2…Z=26，利用线索破解即可前进。



▲《数码恶魔传说2》中就有类似的解谜设计

老鼠诅咒

《女神异闻录5》中的特殊异常状态“老鼠化”，首次出现于第四迷宫——双叶的金字塔。作为强制战斗的强敌死神モト，会将玩家队伍的一人变为老鼠。变为老鼠状态的队员无法行动，并且全属性弱点化。

这种特殊的变身诅咒式异常状态，在系列作品中也算十分常见。《真女神转生3》中存在着“苍蝇化”的异常状态，《数码恶魔传说》中则有着蝙蝠化的异常状态。


■《数码恶魔传说》中的蝙蝠诅咒

斗技场的ト－ル

游戏后半段的新岛冴宫殿——赌场中，会有一场主人公只身突破斗技场三连战的情节，作为最后压轴的BOSS为战车ト－ル（就是著名的雷神索尔）。这里基本可以看作是致敬《真女神转生3》的曼陀罗三连战。

《真3》剧情主线前期到达银座时，主角会被曼陀罗军的鬼神ト－ル拘禁。只有在刑场和恶魔战斗并幸存才能获得自由，而最后一场同样是由ト－ル亲自出战。



又见月光漫步

追忆迷宫（メメントス）最深部，通过踩踏圆形的发光地板来解锁机关的谜题，原型为《真女神转生3》中オベリスク塔中所使用的谜题“月光漫步”。

《真3》中的“月光漫步”，需要玩家在固定数格的地板间移动，地板上标有数字，移动到对应地板时右上角的月龄便会流逝相应的时间。而通向前路的机关门上，也存在着数字记号。只有在月龄与数字相吻合时，才会打开。

迷宫内最后的“月光漫步”谜题中，玩家需要一边移动，一边与三面机关门后的命运三女神对决，来开通通往最上层的平台。因此相比之下《女神异闻录5》的“月光漫步”，实在是太过简单了。


■《真女神转生3》中“光の玉トラップ”相关的谜题

最终BOSS战

《女神异闻录5》的最终BOSS"伪神"，其设计思路采用了《数码恶魔传说》初代中的最终BOSS——阴阳神ハリハラ的形式。

"伪神"的第二形态——统治神ヤルダバオト除了本体会进行攻击外，还会依次制造出4条机械臂。机械臂各自相性和攻击手段不同，并且独自占有一次行动回合。如果玩家不及时清理手臂，BOSS的行动就会越发频繁，还会使用威力巨大的"合体魔法"。而四臂的相性各不相同，又会对玩家使用全体攻击造成一定阻碍。因此在进攻安排上，需要比之前的BOSS多绕一些弯路，算是《P5》中为数不多比较难缠的BOSS。


▲统治神ヤルダバオト

而《数码恶魔传说》中的阴阳神ハリハラ，第二形态会召唤6个护法。每个护法对应一种属性，只要对应护法存在，就会为BOSS本体增加对应抗性（BOSS本体万能抗性），护法也会独立行动，使用对应属性的魔法攻击。玩家需要一边清除护法，一边用有效的属性攻击BOSS本体。在护法多于3体时，会使用强力万能合体魔法"三界轮回"进行攻击。



▲阴阳神ハリハラ

愚者バグス



愚者バグス是于《恶魔召唤师 灵魂黑客》中出现的专属BOSS设计。其设定为游戏中主角所在的黑客团队成员（代号SIX）被困于VR恐怖屋中时，出现的幽灵——SIX姐姐所创造的恐怖童话中的恶魔形象。游戏中要同时与幽灵姐姐以及三个童话恶魔进行战斗，愚者バグス便为其中之一，擅长物理攻击。



系列作品中的角色乱入

藏在电视节目中的彩蛋

游戏中咖啡厅一楼的电视里，几乎每天都会播放不同内容的节目，而其中则隐藏着不少与系列作品角色相关的话题，也算是每天去看看电视节目的一点小乐趣。如果你在一周目时错过了这些细节，那么不妨在二周目时多加留意。



日期	电视节目内容
4月29日	节目中提到了"原侦探王子"——《女神异闻录4》中的白钟直斗。
7月1日	介绍了久慈川理世的新歌，并形容她具备"超越20岁的大人般色气"。而根据理世的年龄进行推断，《女神异闻录5》的时间点大概在《女神异闻录4》的四年之后。
7月22日	节目中提到了"加奈美厨房"的话题，这是《女神异闻录 午夜热舞》中加奈美主持的一档节目。
11月30日	放学后打开电视的话，节目中正好在介绍久慈川里世的老家——位于八十稻羽的豆腐店。
12月2日	节目中提到了《女神异闻录3》的岳羽由加利，她目前似乎是一名特摄剧演员。
12月7日	节目中提到了《女神异闻录4》反派之一——生田目的相关情况。
12月9日	主持人提到警察学校中有一名擅长"功夫"的警察官训练生，虽然并未指名道姓，但说的无疑就是《女神异闻录4》的里中千枝。
12月12日	节目中提及一位愤怒的警官，也就是《女神异闻录4》中一连串事件的幕后黑后——足立透。
12月14日	节目中浓墨重彩的介绍天城屋旅馆，除了有温泉和好吃的料理外，年轻的女老板也是一位美人，说的当然就是《女神异闻录4》中笑点古怪的大和抚子——天城雪子。

偶像海报

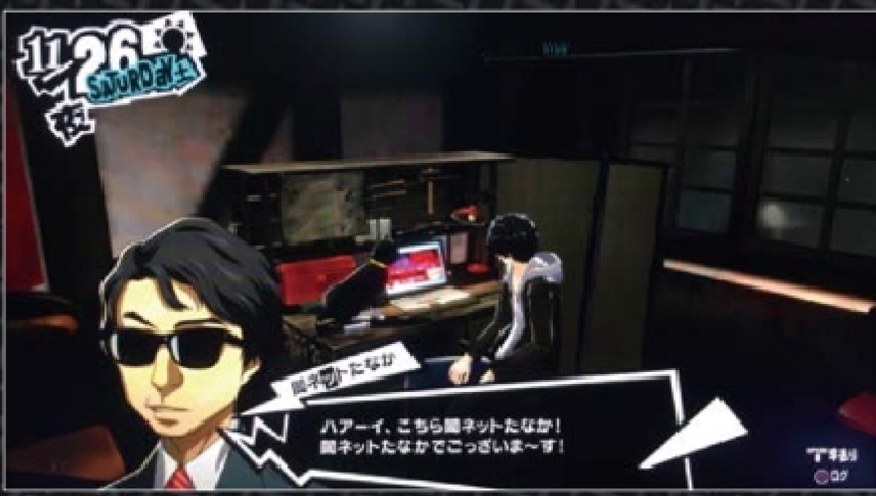
涉谷站前广场柱子上的广告屏幕，会循环切换久慈川理世和《P4D》中真下佳奈美的海报，另外玩家在游戏中也可以获得理世的海报，并贴在自己的房间中。





自带BGM的男人

当玩家修好房间的电脑后，便可以在"暗NET"上进行网络购物，而此时出现的正是那位"自带BGM"的墨镜西装男——《女神异闻录4》中的电视购物主持人。相信看到这张熟悉的脸庞时，你的脑海中已经不由自主地想起了那段经典的旋律……



结语

《P3》与《P4》的巨大变化成功拓展了系列的玩家群，但是在不少老玩家中却有着比较极端的评价，而这个分歧似乎在《女神异闻录5》中得到了统一——很多系列老玩家，甚至是《真女神转生》的玩家都给予了本作相当高的评价。游戏本身的素质确实非常出色，但我相信这些埋藏在游戏各处的系列经典元素也起到了推波助澜的作用。不管这是饮水思源的致敬，亦或是Atlus为了讨好老玩家而耍的小手段，毋庸置疑的是，《女神异闻录5》成功地将系列带入了另一个全新的时代。




读编往来

读编往来通讯地址

兰州市耿家庄邮局99号信箱

游戏机实用技术杂志社

邮编：730000 Email：ucg@ucg.cn

UCG全体小编们欢迎您到读编往来做客

《游戏机实用技术》新浪微博

http://weibo.com/ucgucg

UCG × VGTIME斗鱼直播间

http://www.douyu.com/ucgucg

《游戏机实用技术》微信公众号

UCG1998



★PS VR毫不意外地成为本期内编辑部的最热门项目，最受欢迎的游戏当属几个恐怖游戏，虽说在一群人围观下玩恐怖游戏毫无感觉，但头戴VR显示器时不时伸来的手还是很有一些临场感的。不过秋沙雨是个例外，因为她反应过于强烈，玩《蝙蝠侠》都能一惊一乍，反而把准备吓人的人给吓跑了。（笑）

★每年11月上旬都是游戏大潮最疯狂的时刻，今年尤其夸张。《BF1》、《最终幻想 世界》、《剑风传奇无双》、《泰坦天降2》、《菲莉丝的工作室》、《COD 无尽战争》……于是下期的攻略特刊没跑啦！176页大篇幅预定！

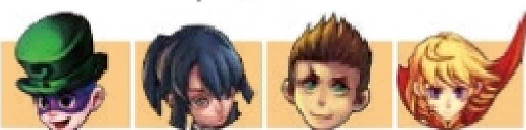
★任天堂新主机NS突然公布，在编辑部内也是引发了大讨论，赞否两派都是大有人在。其实大家都知道，现在下结论还为时过早，毕竟明年3月就卖了，如今却一个首发游戏都没公布。而且NS的定位也和以往的主机不太一样，站在不同的角度来看待它，很容易得到完全不同的结论。不管怎样，明年3月算是足够热闹了。

Email D.T.Azeratul：各位编辑，你们好！又来信请教了。小弟有朋友在加拿大那边说有不少Xbox One的实体版游戏在搞特价，价钱非常吸引人，可以在回来时帮忙带几盘。请问一下，一般情况下实体版光盘是不是只要机子选择港服/台服或主机语言选择中文了游戏就能显示中文，当然前提是游戏支持中文语言。如果不一定，请问有途径可以查询吗？另外贵杂志之前曾在“软硬兼施”环节介绍过在外服买数字版游戏回港服下载但不一定支持中文这个问题，当时还介绍了一个类似切换网页查询的方法，但我现在找不到是哪一期杂志了，请问你们记得是哪一期吗？最后要吐槽一下，Xbox One S在欧美卖得如此火热，在亚洲却迟迟没有动静，前些天到广州一些实体店问价，却被告知Xbox One不是主流，很少人买，奈何我要玩《战争机器4》呀，感觉被孤立了！

我是在第371期的Xbox Style里介绍这条秘技的，你可以去翻一下。实体游戏如果自带中文的话，确实是改改地区就可以显示中文了，但是如果游戏本身不带中文的话那就没有办法了。我个人建议还是别贪这个便宜，要知道很多中文游戏在国内买二手的话价格并不贵，还不用国际邮费。Xbox One相比PS4的确不算主流，不过最近几个月也是表现出色，《战争机器4》这种大作国内玩家还是很关注的，建议你再等一下直接买Xbox One S，11月底亚版就会上市。

编辑部 游戏风向标

黑手党Ⅲ | 4人



你们用得着每次撞车都说我一句嘛！

——因为车技太过奔放而经常令NPC车对话中断的稀饭抱怨道。

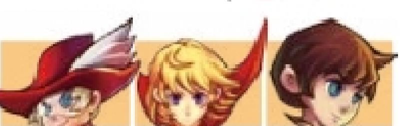
怪物猎人物语 | 3人



为啥村子里的风车使用雄火龙皮做的，说好的与怪物和谐共处呢！

——想要尝试进入《怪物猎人 物语》世界观的乙太陷入了沉思。

战争机器4 | 3人



自以为练熟了“弹一闪”，结果在网战里一次都没用出来。

——白白花了一个下午研究如何反制对方的掩体攻击的纱迦。

Email QJT：本以为到了大学有更多时间打游戏，没想到事与愿违，游戏时间不但没有增多反而比高中更少了，不知小编们是否也有这种经历呢？

估计这位读者大人是刚进入大学吧，我大一时也没啥时间玩游戏，时间都放到各种社团活动、搞乐队、交朋友什么的去了。应该说，大学初期充分的体验大学的生活才是正常的，一来就天天在寝室里面打游戏反而会显得另类。当在寝室外面忙活了一段时间之后，你才会觉得宅在寝室里面打游戏真是一种幸福。什么，你说学业压力太大天天上课？！那还是看看我们杂志解解馋吧，还能涨些文化知识呢。

Email 哔哔 guy：小编们好，我是最近才开始订阅UCG的一只高三汪，是各种游戏都愿意尝试的类型，请多关照啦。我毕业后打算入PS4和PS VR，想问一问PS VR对于眼镜党适性如何，是即使摘掉眼镜也能正常游玩还是说要戴眼镜才能看清呢？（P.S.，话说PS4游戏发售列表比X1长出了一大截，果然还是该跟着索尼走嗯。）

一般来说如果你摘掉眼镜能看清2～3米外东西的话，那不带眼镜玩也没问题，但如果不能看清，还是带上眼镜吧。PS VR有专门针对戴眼镜的用户设计，所以不用担心，只要你带的眼镜不是很大很大的那种，带着眼镜玩也没问题的。

Email 冬の幽灵：我现在已经购入了一个国行版PS4，但是之前看你们的评测是实体版游戏的更新不受限制。但是是必须我在国服购买PSN才可以进行正常更新吗？因为之前我买的《MGSV》版本是1.10（大概）之后更新的1.12。安装完成后，进入游戏还是1.10的样子。（如果我说的版本不对的话，但是意思就是这样，明明信息上都是新版本更新完毕，但是进入游戏还是原来的版本）

还有一个一直很困扰我的问题，国行机怎么跳服？之前我不买港服PS4主要是没保修。（是不是啊？）但是我当初买PS4的主要原因是想玩PS4版的《坦克世界》之后才是各种PS4名作）。但是国服PSN好像没有上线，港服好像有的样子。看搜索网络上的跳服办法是购入一个港服的帐号U盘然后备份还原大法跳服，但是好像版本限制在3.5左右（具体我记不清了）。现在我已经更新到4.01版本了。好像这个跳服办法还有变砖的可能？请各位小编务必给我支招啊！

游戏的更新应当是由系统进行推送的，只和实体版游戏的区域版本有关，与PSN在哪个服务器无关。这位读者所说的版本更新后与实际游戏版本不对应的问题，应该和国行主机没有关系，建议将本体删除后重新下载。而关于国行主机跨服的问题，原本这就是借助老系统附带的漏洞完成的，因此如果你已经升级了4.01，还是不要尝试用以前的方法跨服为妙。

Email 新津组若头：听说纱迦大大这次在日本看了《你的名字。》，十分羡慕。国内已经确定会引进这部电影，只是时间不详，可能得2017年了，实在心痒难耐。不知纱迦能否先评价一下电影，如果特别出色的话我可能会先到香港尝试鲜了。

首先要申明两点：一、本人并非新海诚饭，其作品也没看全；二、评价一部电影是否好看，明显是个见仁见智的事情。相信你也知道，目前该片在日本的票房已经突破了100亿日元，除了吉卜力的作品外，目前日本仅此一部本土动画电影能有如此成绩，所以素质之高就不用多说了。就我个人而言，我觉得这部片子是很精彩的，如果要用一句话概括，差不多就是“很想再谈一次轰轰烈烈的恋爱”的感觉。不过新海诚的片子向来以精美的画面而著称，而这个特色放到大屏幕上之后，就不如在电视和显示器上看BD那么令人惊艳了，这点算是我吹毛求疵吧。至于飞不飞香港，就看你的心诚不诚喽。（笑）

Email 冰之天使：前段时间扫了一波游戏，工资神马的已经杯水车薪了，刷了一轮“借呗”。月初刚还完，正享受着无债一身轻的时候收到信息了，PS VR到货要补款了（美版，那几秒能抢到国行的都是欧皇）。瞬间补完，然后扫了一堆游戏，冷静下来之后发现……“借呗”的负数更多了orz。

没关系，人类发明信用卡就是要让人超前消费而不用担心眼下的资金周转，要是老盯着那些数字，还不如不用呢。还有就是PS VR的游戏貌似都不太耐玩，你尽快把游戏都通完白金完然后转手一卖就行了！（大雾）

Email 神罗的一个小兵：看了400期典藏的所有游戏介绍。发现你们玩过的游戏几乎清一色的“已玩过，已完美”。其他的不说，我记得RPG类游戏想要完美差不多动辄也要200、300小时左右吧。一天上班8小时，睡觉8小时（当然睡觉可以自定义）。也就只剩个8小时了。再算上网上各种补番、追剧、看小说……感觉时间完全不够用啊！一个月如果追求一个游戏完美的话感觉也玩不了几个游戏，然而你们居然全是“已完美”，小弟佩服！

换成以前JRPG的话，读者大人这话倒是不假，不过近些年我根本没有玩到过要这么夸张时间的RPG游戏，一般都是100小时内，例如我玩得如痴如醉的《辐射4》，总游戏时间的确达到了我自己都惊讶的373小时，但是这里面很多时间都是花在了捡垃圾、收集动力装甲、建设聚落和测试不同Perk配合不同战斗方式的表现上，游戏本身如果想要达到完美，可能算上DLC才勉强有100小时吧。而且完美这个定义现在也显得有点界定不明，如果以白金/全成就为标准，那我们完美的游戏自然就是不少，毕竟现在动辄要过百小时才能白金/全成就的游戏其实也不是那么多。但如果说是真的要穷尽游戏中的每一丝每一毫乐趣，那恐怕就没那么多了。

顺便指出读者大人的一个思维误区——游戏编辑是可以在上班时间玩游戏的啊，我们的游戏时间怎么可能只有每天8小时嘛~

我是每天准时11点睡的好孩子，我的游戏时间真的不足8小时！（正义脸）

把玩小黄油的时间也算上啦？

你在说什么，我完全听不懂！（认真脸）

呵呵，继续装啊。

Email 楚伟国：404期杂志的赠品游戏卡片，我很喜欢。相比较而言，以前送的海报，墙上就贴一两张，剩下的大都束之高阁了！这个卡片很精美有收藏价值，背后在打上序列编号，极具收藏意义！图案就选精美的大作，养眼的，像《沙滩排球》《神秘海域》、《刺客信条》、《无夜国度》等！大赞！每期随杂志赠送就好了，顺便为在淘宝店订阅全年杂志的读者特别制作一张！绝对抢手！年底再送个卡片收藏盒，完美！P.S.，我提个意见，正面是游戏图案，背后可以是本期游戏机杂志封面，等500期杂志时，拿出来看看一定很壮观！想想就醉了！

正反面都是图，那我们的二维码还怎么放。（死鱼眼）

《沙滩排球》后面跟个《神秘海域》，我感觉自己一下子就出戏了。

反面印封面的话500期的海报就比较难办了啊……另外卡片的制作时间跟封面的制作时间可能不好协调，至少当期的封面是比较难了。建议读者还是努力加油收齐实体封面。（奸笑）

Email ゆ－な：女朋友最近迷上了一款叫《阴阳师》的手游，估计不少小编们都有听说了。以前她总觉得我花钱买游戏只打一遍很浪费，现在她终日沉迷于充钱抽卡还什么都抽不到。虽然她是不怎么再唠叨我了，但看着她一次次竹篮打水一场空我还是很心疼的呀，有什么好办法能帮她"戒赌"吗？我宁愿她能和我一起玩玩"守望屁股"也好过无休止地给一群二次元男人花钱啊 orz。

你给她看看家用机游戏里男人们美好的身体曲线的话我觉得能一定程度上让她戒掉，当然我不保证她会不会因此入新坑，例如手办什么的……

直接一点，给她换个游戏玩就好了，现在国内不是引进很多新的手游嘛。

我觉得这只是把花钱的方向从一边转到另一边而已吧。

想花钱的时候谁也拦不住（说着拿出了《偶像大师》手游）。

Email 古费拉克：简直要被我的这群狐朋狗友们气死了！PS VR发售前一个个都说VR的时代未到，还需再观察观察，反正不着急买，肯定没有好游戏支持。结果PS VR发售之后全都跑到我家来蹭《夏日课堂》！节操呢同志们？！骨气呢朋友们？！说好的不为美色所动呢？！玩《夏日课堂》咱就好好玩也行啊，不要总想着看姑娘们的裙底好不好啦？我妈推门进来看到你们一个个以奇怪的姿势趴在地板上我也很尴尬的呀！

古语有云，实践出真知。你不自己试一试VR，看看人家姑娘裙底，又怎能有理有据地说服其他人，包括读者你VR时代未到，还需再观察观察，肯定没有好游戏支持呢？好了道理也说完了，我看裙底去了再见。

节操殆尽……

Email 智障少年欢乐多：话说老任的新游戏机Nintendo Switch终于公布了，反正我第一眼看到这机器就联想到了下图……其实也挺可爱的不是吗？我虽然算不上任饭，但这个机器出了肯定还是会买的，谁叫有《塞尔达传说》呢？但说实话也挺担心的，毕竟这几年老任的游戏机上都缺乏第三方大作。虽然靠着《超级马里奥》和《塞尔达传说》也不是不能撑下去，但总觉得还是欠缺了一些什么啊……

新主机能拉拢到第三方游戏固然最好，但是这就意味着配置不能比市面上的竞争对手弱太多，毕竟作为玩家难以接受"低配版"游戏。可是那样的话，按照现在另外两家（还有PC）你追我赶的形势，盲目的性能竞赛应该不是老任希望插手的，毕竟他们那么看重日本市场，能耗和成本都会尽量控制。我个人觉得，市场上还是存在异质化竞争比较有意思。况且第一方游戏理念差异还是挺大的，如果直接搞一台超高性能的机器，其他两家的玩家也不见得很轻易就会转移过来。



Email Blue_Andreas：很久没有拿起笔给UCG写信了，自从上了高三后，每天沉迷学习，无法自拔，日渐消瘦，终于有时间写这么一封信了。上了高三后，二手卖了小V和四公主，心如刀绞，每每想起曾经和她们一起玩耍的愉快时光，痛彻心扉，没有时间玩游戏，更没有时间做其他事情，曾经快乐的日子一去不复返。403期的TGS游记更是让我对毕业后的美好生活充满了向往，希望可以去东京畅玩一番。7月旧番都已陆续完结，和三味线小编一样，《Re》完结后，心里感觉空荡荡的，一方面为大结局暖心，另一方面为又要苦等第二季感到无奈，不过这种感觉很快就被充（Sang Xin）实（Bing Kuang）的学习生活填满了。11月22号《你的名字。》会在中国大陆上映，刚得知这个消息的时候我开心了一上午，心里无限期待，九老师终于可以完成二刷任务了，这次我就算挤也要挤出看电影的时间（一直都超喜欢新海诚的电影）。下次写信不知又是什么时候，所以在这里把想写的差不多都写了，最后，待我金榜题名时，便是我迎娶四公主之日（或许会是Pro版）。

每次看到"沉迷学习，日渐消瘦"这句台词就会觉得这家伙肯定是在肝那个游戏了（哼哼）。个人感觉十月番还是挺多作品可以追的，不过高三的话还是以学习为重吧，毕业之后还愁没时间补回来吗（其实大学才是最不能放松的时期）。新海诚《你的名字。》真心值得一看，看一遍的印象绝对会比你背的书更深刻（认真状），而且说不定你高考作文还可以得到参考呢，嗯嗯（认真地胡说八道）。

Email hahaha56：找了这么久，大学周边真的没有书店卖UCG，哭泣。那么问题来了，UCG的APP上的那个订阅全年158元是一直是这个价嘛？毕竟10月国庆放价，11月某宝圣战，就12月钱包有点钱，如果是10月特卖的话我就……我就……买买买，败败败！！！谁也不能阻止我向新人类进化。

额，优惠活动这个即使有也应该不会在某一时间出现什么跳楼式的价格大优惠，毕竟在做活动的时候我们也要考虑到很多在非优惠期间购入杂志的用户，所以即使要买的话，即使挑一个最合适的时间估计也省不出一个汉堡钱……至于APP的全年订阅，目前还没有针对双十一或者元旦开年的优惠计划，不过按照惯例通常我们还是会比较多的在开学前夕来做活动，当然如果读者大大手头方便的话，还请务必滋瓷则个。

Email VISION Σ：403期的白皮书形式的报导真心不错，对于我这种不是很了解日式游戏的读者来说正好也可以借此了解了解。还有就是以后的报导表示也用白皮书形式的报导就再好不过了。

白皮书能够受到大家好评也实在是令我们振奋，不过话要说回来，这毕竟是个专业性很强的报导方式，而杂志本质上还是偏娱乐性的，偶然可以摆摆专家腔，真的天天搞得像数据分析一样就难免枯燥了，所以对这位读者大人的期盼，只能说一声抱歉了，但我们会把制作白皮书的经验融入到我们的一些强调数据和专业性的栏目当中，等回头改版的时候，说不定会令大家耳目一新哦。


Email Eende：感觉现在索尼越来越重视大陆市场了。早几年谁能想到我们国行也会有限定主机这一天呢？而且我觉得《FF15》这个国行限定PS4要比日版限定的“月饼盒”要好看得多呢！小编们想好买哪个限定了吗？（千万别告诉我你们打算都买，那我只能给大佬们递茶了orz）


鉴于我的PS VR才入手不久，所以近期不打算再在硬件方面让钱包大出血。编辑部众人的主机也是早就买好了，年底游戏又多，而且日后还有PS4 Pro在等着，所以众人近期对购买主机与否估计还有待商讨。

日版限定



国行限定




Email 侍魂鸟：本人刚刚入手了《巫师3》年度版，正在慢慢品味。当初初版出来时就想撸了，可是我一直坚信会来个年度版，果不其然数百天的煎熬等来的这一刻让我现在对任何延期作品都有了免疫效果。除非是取消制作，否则延期又能把我们怎么样？再说《最终幻想15》都等了这么多年，还怕别的游戏延期？不就是个等吗，我们有爱，我们等得起^ω^。


说真的，读者大人你这是还年轻，等得起，才能说出这番话。等你发现你的生活状态已经随着年月渐长而逐渐改变，甚至面目前非，你就会知道，有的事情，只能在特定的年月可以享受，往后就算能够享受得了，也已经没了那个心态了。

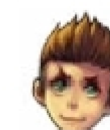

Email 妄想之镜：打通了《女神异闻录5》之后深深被本作的剧情折服了，一波三折叫人不得不敬佩Atlus的编剧能力。不过我想稍微吐槽一下，虽然故事确实很厉害，但除了主角之外几个同伴的塑造总觉得不如《女神异闻录4》。比如同为“恋爱”，高卷杏的存在感就明显不如久慈川理世，，可惜了水树奈奈这种大牌声优。龙司也不像花村阳介那般讨喜。喜多川祐介简直就是组长在本色出演，明智吾郎……还是不说了。如果是《P4》的角色们来演绎《P5》的故事，想必一定会更赞吧！


《P5》在主要角色的塑造上确实给人一种不如《P4》的感觉，但我觉得其中的原因并非是Atlus不下功夫，而是因为游戏整体理念的转换所导致的。

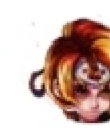
《P4》的故事发生在乡下小镇，人际关系和社会阶层都相对简单，因此Atlus浓墨重彩地为每一名主要角色都设计了大段剧情和专属迷宫，每个人都有各自的矛盾、反转与冲突，玩家在层层深入的同时也对这些角色有了全新的认识和更多的了解，如此一来《P4》中的每一位主要角色都被塑造得非常丰满，存在感自然就蹭蹭地往上涨。

而在《P5》中，Atlus则主要着墨于繁华大都市下所隐藏的人与社会的阴暗面——奴役学生的老师、剽窃的艺术家、贪得无厌的有钱人、血汗工厂的老板以及人面兽心的政治家等等。也正是由于整体立意上的提升，才让本作的剧情达到了全新的高度。鱼翅与熊掌不可兼得，游戏自然也就不可能像《P4》那样在己方角色上下更多的功夫，与同伴角色相关的迷宫剧情就只有佐仓双叶一人。我想这就是让你有“角色塑造不及前作”感受的最大原因，也是Atlus在剧情处理方向上做出的取舍，因此并不是简单地“让《P4》角色来演绎《P5》的事故”，就能解决问题。


微信 LuciFar：前两天索尼中国在上海福士广场这边办了《最终幻想15》的试玩会，因为正巧赶在周末，所以尽管下着雨还是兴冲冲了跑去围观。盯着限定版看了会有点心动就去问这个限定版什么时候可以接受预订，结果工作人员们纷纷表示并不知情，这究竟是大法口风太严还是工作人员们业务水平有限呢？不过最后加了个职员的微信，最好能第一之间得到消息，就可以赶在人前入手了。


额，不管是哪种情况，还好咱们没有指名道姓，不然万一索尼那边看到扣了人家工资就大大的不妙了。至于限定主机这回事，毕竟您本来就是上海本地人，就算网上预订不到，基本上去实体直营店多跑跑什么货也都拿到了。不过，对于《最终幻想15》这种群众基础高得不可思议的游戏而言，果然有可能的话入手还是要趁早。

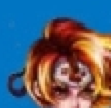

Email 侍魂鸟：一没有预订PS VR导致错过了首发，更没料到黄牛党竟然将它们的价格炒到了5000大洋左右，算了，还是等着看405期杂志解解馋吧，希望到时杂志的评测能满足我们广大读者玩家。


PlayStation中国有宣布说第二批PS VR产品计划将于今年年底来到中国，所以各位读者有购买国行版PS VR的计划，可以密切关注近期PlayStation中国的相关消息。PS VR来到编辑部后，众小编纷纷试玩，在一边赞叹的同时也一边喊晕，而这一系列深刻的体验都变为了本期杂志的相关评测，各位读者是否满意呢？


Email 流星P：最近打算等PS4 Pro发售之后就入手PS4，现在有问题希望能够帮忙解答一下。一、因一直用显示器加音箱来玩PS3，PS3的音频输出一直用AV加莲花转接头的方式来实现，PS4上已经取消了AV线了，那怎么才能用电脑音箱来输出PS4的音频呢？二、因为现在显示器的分辨率是1600×900，打算买一个2K的新显示器用，不知PS4用2K屏来显示是不是自适应全屏显示的，如果我继续用现在的旧显示器来玩对游戏的画面表现是不是会大打折扣？


PS4背后有光纤音频接口（Digital out），你可以尝试在网上购买一个转换器来连接你的音箱。目前PS4支持的最佳分辨率是1080p，但是大部分游戏的分别率只有720p，所以原本的显示器玩大部分游戏应该都没问题，但影响多少是会有的。而且不支持1080p的显示器恐怕已经用了挺长时间了吧，具体显示效果如何因为没有型号我这里不好定论，所以建议你如果想换显示器的话，最好把主机带到实体店去试，很多大型的电器城应该都允许你带主机去试的（不允许就换别家好了）。另外，PS4 pro将会支持4K输出，所以你也可以考虑买一台4K的电视。


Email 大丫：为什么我周围的朋友都不玩主机游戏，只玩什么《英雄联盟》啊？作为多年的主机游戏玩家，实在是不理解这类游戏哪里好玩了。但有时候又和他们聊不起来，毕竟玩的游戏不同，实在是让我很烦恼呢……


虽然我现在的工作重心主要是在主机游戏这一块，但实际上我基本什么游戏都玩，像什么《英雄联盟》、《刀塔》、《王者荣耀》之类的也玩，无论它是哪个平台，有兴趣有时间都会去玩玩。这不仅仅是为了增加自己的游戏量，更是为了去弄明白这些游戏为什么好玩，又为什么玩得人多。这位读者也不妨多去尝试一下不同的游戏，以一颗开放包容的心去玩自己以前不会玩的游戏，你会发现这些游戏吸引人的原因。当然，你也可以邀请他们来玩玩主机游戏，推荐玩一些画面顶级的大作和支持本地多人游玩的游戏，这样他们才会明白你为什么喜欢主机游戏。总之，天下玩友是一家啦！

视频关键帧

主持人：雪楠

大家好~我是视频组的雪楠，又和大家在这个小版块里见面了。2016年一眨眼就又到了10月份，各位有没有和我一样想过一个问题——去年的这个时候大家手上正在玩着的游戏是什么呢？如果我没记错的话，去年这个时候应该正在《巫师3》的世界里奋战着，想着把史凯利杰群岛上所有的问号都访问掉…记得上次跟大家聊过，游戏作为时间标尺的事情。对我而言，2015年能作为时间标尺的游戏有很多，像是《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》、《巫师3》、《血缘诅咒》、《MGS V》、《辐射4》等等。然而回想起今年，除了年初时候的《黑魂3》和《神海4》以外就只剩下一个游戏——《守望先锋》。作为“UCG推车队”的一员，《OW》占据了我们5月份之后的几乎所有的游戏时间。哪尼、乙太、宇宙人、梦叶以及视频组的林克斯同学都是我们推车队的成员。“推车队”一般在每天中午午休以及晚上下班后活动两次，平时大家还会聚在一起讨论战术之类的。在这么一个讲究团队合作的游戏里，久而久之队员们都各自找到了自己擅长的角色和位置，例如林克斯同学最擅长“大锤”、“毛妹”等重装英雄，哪尼是专业“DJ”，宇宙的小美贼溜，我用的最多的是狂鼠，瞎炸一通…随着配合的日益默契，大家的竞技等级和胜率也在逐渐提高。在同伴们的帮助下，我也从最初的“白银”一路爬到了“白金”的等级。这对于我来说，是今年最有成就感的事情之一。之前在网上看到过一句话——再好玩的游戏也不如大家一起玩好玩。我想这正是这个游戏真正的魔力所在，为什么会输会掉分，大家也会乐此不疲地原因吧。





微信 蒙奇·D·小熊：404期杂志关于赠品的改变确实很令人惊喜，卡片设计精致，觉得很有收藏价值。有一种好像小时候买方便面送卡片的感觉，强烈建议再制作一定数量的闪卡，随机发放，看看哪些玩家运气好能够收集到，说不定还能大大增加杂志销售量呢，哈哈！



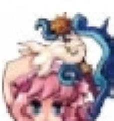
你别说这个主意，编辑部内部开玩笑的时候还真提到过，在把什么同样的卡片做个分级，SSR高级、金色传说什么的都给他整上！估计真这么整离口碑扑街就不远了……毕竟大家玩手游开包已经很艰难了，没有必要买个杂志还时时刻刻特性大家自己的非洲血统吧！不过，关于后续的卡片赠品我们也已经准备好了，大家就等着和新款见面吧！



Email 辛辣水煮EGG：听闻堺雅人叔叔在拍摄大河剧《真田丸》时的舞枪戏份居然是参考了《战国BASARA》，顿时心疼光荣一秒。但话说堺雅人您不觉得您模仿的对象不太对吗？那个动不动就把“欧亚嘎达萨马”挂在嘴边的幸村真的是史实上的幸村吗orz？而且光荣公司的“《战国无双》系列”推出的时间那么久居然都不能入雅人叔法眼，也真是满……可悲的。



毕竟雅人叔是为了研究舞枪才去看的，和角色个性塑造扯不上边，所以无伤大雅。而且真要说起来的话无论是《战国BASARA》还是《战国无双》的幸村也都是游戏编剧根据历史人物来捏造出来的角色，哪边的角色符不符合史实都是个有争议的话题，只能说是在主线剧本上《战国无双》比《战国BASARA》更加注重于走史实路线。



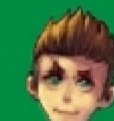
光荣：明明是我先的，割草游戏也好，战国题材也好，为什么Capcom你这么熟练啊？！



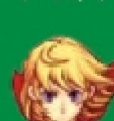
这也能强行白学？！



Email Teddie：关于PS VR，我最担忧的地方就是玩游戏会不会晕。因为我这个人特别容易晕，无论是晕车晕船，还是去游乐场玩大型娱乐设施，有时候哪怕是看iMAX电影我都会晕。像我这种菜鸡，是不是基本也可以告别PS VR了……orz。



晕不晕因个人体质和选择的游戏有关，不能一概而论。另外这个晕的原理也和你说的晕车晕船晕3D不一样，所以并不能直接下结论。（所以骚年不要犹豫了赶紧买吧！）



的确如此。不过据我所知目前索尼已经在国内的一些专门店里放了PS VR的试玩，如果你所在的城市有的话不妨先去体验一下。



Email 爱斯基摩：《精灵宝可梦 太阳/月亮》的试玩版出了后马上下载，看了半天的小苹果后终于是下载好了。虽然内容不多，但试玩版也提供了简体中文版让人太感动！各位小编们有玩吗？



编辑部最近的网络不太好，我也差不多挂了半天的小苹果才下载好。除了让所有中国玩家感动的简体中文外，人物模型在地图中变为了等比例也是一个亮点。看着等比例的“怪力”在地图中直接出现，那种威β猛让我印象深刻。骑乘系统感觉比《X/Y》中更为成熟与爽快，期待正式版中能骑更多的宝可梦。另外，试玩版中小智的甲贺忍蛙居然只有36级，也难怪小智拿不了冠军了（无奈）。



Email 麦辣鸡翅：无意中在网上看到了《文明6》的介绍发现这游戏有点意思，貌似还能扮演秦始皇去追求埃及艳后，这是何等之大的脑洞？！可惜似乎只有PC版，我好想在PS4上创造新文明啊！



就《XCOM 2》那可怜的读盘速度可以看出，《文明6》这种游戏登陆到家用机平台就是作死啊，后期地图单位一多你就能听到你主机散热口的轰鸣声了。另外在这个游戏里你是不能追求别国领袖的，但是你可以用核弹来给世界带来微笑（住手）。



Email 提尔：任天堂的NS悍然公布，然而并没有公布对应游戏。从视频里看似乎只有《塞尔达传说 荒野之息》、《油彩军团》、《马里奥赛车》、《NBA 2K》，而且除了新作之外都看不出来是不是新作。怎么感觉一副药丸的节奏？小编们怎么看？



别急！人家才公布一段3分钟的概念影像，给全世界人民消化硬件理念，哪有时间顾得上公布游戏。相信年底肯定会有一场盛大的发布会，会上就会公布一大堆游戏。估计你看到我的回复时，相关信息就已经有了吧。



Email Mushroom：我要是订全年杂志的话，是每期都第1时间单本发给我吗？要是的话，明年肯定定全年，不这么一本一本定了。



这个是当然得咯，每期杂志到货后我们的工作人员都会第一时间为各位读者进行派发，对于一些北方读者来说，官方网店的发货速度甚至要比书报亭的进货速度还要快哦~然后，其实预订全年的话毕竟还是有优惠，而且也不用考虑额外邮费的问题，平时有意订阅全年的话，也可以关注我们的官方微博微信留意最新的优惠活动！

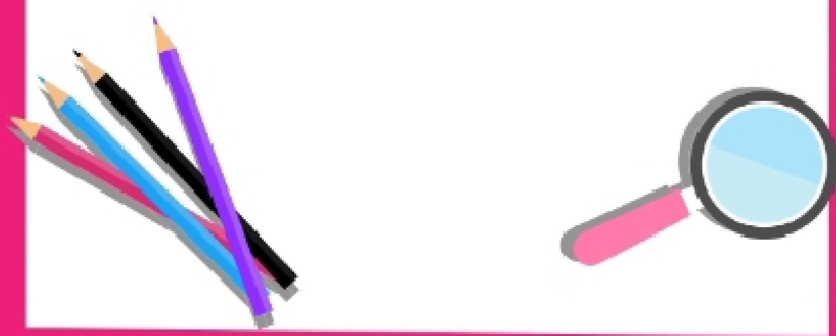
如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期奖品



大奖：
《黑手党3》行军囊1个

《黑手党3》夹克（与主角同款）1件



1. 你对本期杂志的评价如何？
2. 你对任天堂正式公开的新主机"NS"有什么看法？

本期互动信箱抽奖活动的截止时间为2016年11月20日，以发件日为准。

400 期奖品

Xbox One 纪念水壶与 PS4 纪念水壶各一个
各类书刊电子版任选1本（10名）

Xbox One 纪念水壶得主

游迷方	912730235@qq.com

PS4 纪念水壶

白手小新	3126914027@qq.com

电子版书刊得主

yywen	yywen@yywen.net
平成年代的秀吉	834645717@qq.com
wuminqing	wuminqing@vip.qq.com
gh24632629	gh24632629@163.com
szyfFHC	hjk963741@126.com
周 文静	pczwj@hotmail.com
blue_simon	blue_simon@126.com
==罗马&帝国==	2605702757@qq.com
dipperbeyond	dipperbeyond@163.com
YYYD	hasslivesIive@gmail.com

使用移动终端扫描右边的二维码即可进入UCG的购书网站，现在购买UCG出品的各类书籍的话快递费仅收2元，满28元即可快递包邮！"


淘宝动漫游书店 acgbook.com


官网在线购书频道 b.ucg.cn


UCG 口袋微店 vd.ucg.cn

1 电子邮件：ucg@ucg.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000



Email AC-FU*K：讲真，UCG视频组的质量真心高啊！其他同类型节目简直没法比，而且BGM总是一些喜（泽）闻（野）乐（弘）见（之）的作品，可惜播放量往往不成正比，而且每次看到饭老板嬉皮笑脸的工（旅）作（游）背后是视频组们通宵达旦的工作量就心疼……开个玩笑啊！同时也希望雪楠、林克斯、布洛几位视频关键帧的大大们注意一下身体，上次在杂志上看到住院的机友很是揪心，希望她能够早点好起来！大家工作良心之余也务必保持健康，身体才是更新的本钱嘛（并没有什么不妥）！


雪楠

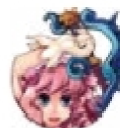
看了这封读者大人的来信，所有视频组的同学都感动哭了，呜呜呜…做了这么久的节目，总算有人能理解我们的苦衷了，您是我们的知音呀。呵呵，泽野弘之音乐的使用率确实高了些，他的音乐很多节奏感强，巨适合做节目BGM，缺点嘛，就是太容易被认出来了=。=说到观看量的问题，这确实是视频组内部的一个痛点。早些时候，我们总结的原因是"主机玩家群体较少"，然而在看到了国内外许许多多优秀游戏节目后，我们觉得这并不能成为我们节目观看量不高的的借口。"做即使不玩游戏的的人也会觉得有趣的节目"这是我们现在的目标。我们认为，在提供专业内容的同时积极地扩大受众范围，才是中国电视游戏媒体最应该做的事情。在我们努力的过程中有能您这样的观众支持，着实是一件幸运的事情，也希望您能一如既往地支持我们杂志，支持我们视频组。



Email 荣耀的假面：最近书荒得厉害，求小编们推荐点读物。最好是有点趣味性的，和游戏有点关系的，太俗的就不用推荐啦哈哈哈哈。



这位读者大人的要求太笼统，我不是很确定自己能不能领会得了，但似乎从描述上来说，不就是很多游戏都会推出的官方小说么？现在这种书籍国内进口了不少，要不先从"《刺客信条》系列"补起？



如果这位读者对克苏鲁神话感兴趣的话，浙江文艺出版社会在11月初发售最新版的《克苏鲁神话》，个人觉得值得一读，毕竟很多游戏都是有参考该神话的。



小编寄语

<努力工作，拼命玩！>



纱迦

★这是很充实的一期。玩到了PS VR，看到了NS的发布。新硬件总是让人无比心动，只是家里条件跟不上。4K电视的购买计划早已提上日程，却始终没有动力真正下手。而客厅里日积月累越堆越多的杂物，导致如今别说Kinect，就连PS VR都玩不开，懒癌果然无药可医。

★如果把任天堂的NS看成720p、6寸屏的掌机，就是一台良心机了。可惜机器出得太晚，3月才卖，不然正好过年时买一台无缝游玩《塞尔达》。不过话说回来，耗电量问题、机能和第三方大作这三大问题不能解决的话，NS的前景不妙。

★没想到新的一作《COD》都要出了，我《COD 黑色行动Ⅲ》的DLC还没打完。这固然是因为这回Xbox One版DLC晚了一个月，但是DLC 3的高难度也是最大问题。加上战友们的游戏时间越来越少，磕磕碰碰下来一年就这么要过去了。希望下期之内能搞定！

本期个人签名

饱餐一顿大闸蟹0/1



宇宙人

☆PS VR发售至今，我玩的时间最长的游戏有两种，一种是偶像游戏，而另一种是恐怖游戏。《灰姑娘女孩VR》的新曲实在太好听了，而且附送的PS4主题也很赞。纯粹为了这首歌和这个主题买个游戏个人感觉还是挺值的——总比10连沉船值多了，然而DLC什么的见鬼去吧！至于《初音未来 未来演唱会》内容方面比《灰姑娘VR》良心得多，无论歌曲数量演出效果还是互动元素都秒杀后者，比较可惜的是没新曲。至于恐怖游戏无非就是《Here They Lie》和《活至黎明 血脉贲张》，我个人其实更喜欢前者那种心理暗示式的恐怖，但游戏类型则更喜欢《血脉贲张》这种节奏快的，而且谁突然跳出来还能直接来一枪，爽！说来最近买的《偶像死亡游戏TV》，意外地结合了上面的两种元素（偶像+番茄酱），至于好不好玩……咳咳只能等放假再试试了。

本期个人签名

最近喜欢的游戏/动画有两种类型，一种是小姐姐们唱歌跳舞，另一种是小姐姐们打架。



秋沙雨

☆连续玩了两个月的《绯夜传说》之后我现在只想打开PS4一头扎进《TOZ》里……《绯夜传说》的Fami通攻略11月发售，设定集12月发售，也就是说我要在接下来一个月之内把游戏里收集到的设定细节进行整理来做准备，这感觉就和学生时代做好试卷之后等老师来对答案一样。

★拿到PS VR的当天我正好通宵弄完东西，不知道是不是因为那天只睡了20分钟外加不敢玩有恐怖要素的游戏的缘故，那天玩《蝙蝠侠 阿克汉姆VR》吓出了一身的冷汗，顿时对能与阿克汉姆的这群疯子怼这么多年的老爷佩服得五体投地。讲真，那些直接挥拳揍人的我不怕，就怕这些玩心理恐惧的家伙，想当初玩《超凡 双生》也是被实验室的一群幽灵给吓得直接在编辑部里叫了出来。

本期个人签名

不追新番新漫，沉迷至黑至白。



初心者

本来还以为老任这次的保密工作真的滴水不漏，结果Nintendo Switch的概念视频一公布出来，这不几乎全都被透光了嘛?! 所以说不上有什么惊喜，反而是之前觉得不太可能的一体化主机变成了现实，让人不得不产生各种质疑。偏偏他们就只放出来3分钟的播片，然后就无可奉告。可以预见接下来的几个月又会有一大波的谣言到来。

《宝可梦》的试玩版让我再次确信，无论是新3DS还是旧3DS，无论有没有裸眼3D，战斗选技能的时候都是要掉帧的，而且这次还变本加厉，按照Game Freak的技术力，正式版估计也就这样子了……

本期个人签名

有《Splatoon》新作就够了啊！



古林

◆PS VR在护航软件的伴随下终于发售，我也在编辑部试玩了几款游戏，身临其境感还是比较强烈的，游戏扑面而来的压迫感与代入感也相当惊人。《活至黎明VR》和《Here They Lie》这两款偏恐怖题材的作品表现得都挺不错的，VR确实适合用来玩这类游戏呢……

◆《Here They Lie》这游戏让我想重新看一遍反乌托邦三部曲，那种发狂的秩序与毫无保留的暴力与欲望看得人SAN值狂降。跟《Inside》给我的冲击感完全不同，可以理解为何有评论表示不想再玩这个游戏第二遍。

◆看了某位知名UP的《最后的守护者》试玩实况视频，整个人都激动得难以自控。同时一种不祥的预感也越来越强烈，什么都不求了，只求不是BE收场啊QAQ。

本期个人签名

在病态社会中，精神病人才是真正健康的人。



乙太

●老任的新主机突然就亮相了，而且与之前国外爆料人提供的情报几乎一致，难免让人少了几分惊喜。不过话说回来，NS的创意还是非常符合老任风格的，对于目标用户群而言具备十足的吸引力，起码已经让我有了贡献出钱包的冲动。现在主机的硬件规格和实际性能还没有完全公开，首发游戏阵容也没有公布，大部分玩家应该还处于观望状态吧。不过既然主机明年3月就要卖，相信距离上面这些内容的公布也不会太远了吧。

●借用纱迦的设备把大部分首发VR游戏都玩了一遍，个人最佳还是要属《蝙蝠侠 阿克汉姆VR》。游戏中的可互动要素非常多，尤其是在使用PS MOVE作为控制器后，具有绝佳的临场感。当然对于我个人最主要的一点是，这游戏不能用摇杆控制移动，所以玩起来不会晕……

本期个人签名

努力活到明年秋季。



苍穹

◎回顾今年买的游戏，"冷饭"占了大多数，今天又刚刚下单入了《ICO》+《汪达与巨像》的PS3版合集。年底还准备买一张3DS的《热血大合集 FC篇》，算是弥补FC时代没能拥有"热血八合一"的遗憾吧(笑)。

◎一直以来坚持的健身渐渐显出成效，体重相比去年同期增长了5斤，不过也开始陷入瓶颈。于是不得不翻阅相关的书籍，参考各类视频。个人始终认为首先是要坚持，其次才是方法。

◎任天堂新一代主机Nintendo Switch终于正式公开，虽然各种配置细节还遮遮掩掩，但个人仍抱有不小的期待。至于购机的时机，还是那句话——只等《火纹》!

本期个人签名

马上少年过，世平白发多。残躯天所赦，不乐是如何?

昴星团



★任天堂的新机器Nintendo Switch果然是"掌主一体"，而且第三方支持比WiiU多太多，现在就是不知道该平台上一个游戏的平均开发周期有多长，画面是否会因为有掌机部分而妥协，但有一个很明确的事情就是，我要开始省钱买NS了。

★《机动战士高达 铁血的奥尔芬斯》第二季终于开播，看到天狼座巴巴托斯突然间有种想拼模型的欲望，不过本人还是比较喜欢MG，还是等它出了MG再入手吧。

★前段时间和小伙伴组队去香港看了游戏王的最新剧场版《游戏王 次元的黑暗面》，电影其实不怎么样，但是电影之后的附送卡片本身价格比电影票还要高好多，在国内论坛上看到有不少人为了这些卡而反复刷电影，有些人甚至刷了十几场，每一场电影长达两个小时，真是佩服这些人的耐心。

本期个人签名

NS买买买！

胜负师



【铂】看了三集刷爆朋友圈的《西部世界》，虽说设定脑洞大到爆炸，但还是有大量的问题需要脑补才能解释。不过如果把西部世界看成是一款不计成本的沙箱游戏的话，好像就能说得通了。因为游戏里不合常理的问题，都可以用脑补来解决。

【金】因为IP的关系，尝试了一款国内手游，每天要做的就是跟着每日任务扫荡一圈，到点儿了就领个体力参加个活动，不执着于斗技场排名，不受营运蛊惑，6块钱首充之后就不氪一分钱。玩了半个月，惟一的感悟是：我这是在玩画面好一点的"偷菜"吗？

【银】在给儿子买的侦探智力题的书里看到这样一道题：一个人在密室里独自一人开枪自杀，传来两声枪响，请问是谁开了第二枪？答案是他自己，因为第一枪手抖了，没打中……我的内心毫无波动，只是默默地把书扔进了垃圾桶。

【铜】一个小编寄语憋了一个小时，是自己的生活太贫乏，还是"多线程"不良工作习惯的锅？

本期个人签名

这些残暴的欢愉，终将以残暴结局。——莎士比亚

八重樱



★PS VR果然厉害！连家中长辈们都彻底地沉迷其中了，《THE PLAYROOM VR》玩得根本停不下来。希望以后也能多点类似的休闲游戏，不要光是各种恐怖游戏和恋爱游戏才好啊！而且一想到过年期间又有了能令熊孩子们安静下来的利器，就不禁露出了欣慰的笑容。

☆截稿前夕正好《勇者义彦与被引导的七人》更新了第三集，简直是全程高能，从《DQ》到《FF》再到《MH》、《超级马里奥》、《智龙迷城》，疯狂打着各种擦边球。特别是《DQ》和《FF》之间相互的吐槽更是神来之笔，强烈推荐给SE粉丝们一观。

本期个人签名

所谓的信仰，它能让一个人变得完全受自己的梦想奴役。

哪尼



◆"任开关"的概念其实很不错，虽然从目前的情报来看性能确实令人担忧（底座并无任何增加性能的硬件），但如果换个角度来思考，将其定位为一台"具备视频输出功能的高性能大屏幕掌机"，似乎一下就变得颇具吸引力了，毕竟掌机才是老任的强势领域，那么这种以掌机优势来带动家用机业务的取长补短还是非常明智的。任系掌机的号召力和作品丰富度向来毋庸置疑，以往受到诟病的"机能"相信在Nintendo Switch上也将不复存在，留给对手的机会已然不多。

◆最终还是没有第一时间购入PS VR，只是在编辑部的主机上稍稍体验了一番，和之前在展会上试玩的情况一样，分辨率稍差的缺点依然存在，也没有非玩不可的游戏。虽说有《初音》和《偶像大师灰姑娘》，但对着空气打Call的行为我实在没有兴趣。颇感意外的是影院模式竟然能兼容所有的HDMI设备，如果下一代产品能改善分辨率的话，还是很值得入手的。

本期个人签名

在《守望先锋》里当了回欧洲人。

三日月



在截稿期前，《野蛮6》终于发售啦！0点解锁预购的那一刻，我STEAM基本所有的好友都很整齐地一字排开开始游戏，那阵势真是让人又回想起来了那句老话：文明玩家没有觉睡。

话说截稿期前的那几天真是大消息一个接一个，先是《荒野大镖客 救赎2》公布，然后是任天堂新主机（掌机）NS公布。前者信息量太少也不好说期不期待，但是光是看到标题就能让人兴奋好一阵子了。后者则看不出有什么特别，至少没有Wii当初公布给我的震撼那么大，不过这可能是因为我是个任黑看任天堂新闻自带有色眼镜的缘故（喂）。

然而这些消息都不及最后的消息那么让我兴奋，那就是《全金属狂潮》要出第四季啦！再加上预定明年秋发售的《荒野大救赎2》，明年秋真是个好时间啊。

本期个人签名

《全金4》都来了，《境界线上的地平线3》还会远吗？

稀饭



【游】原以为11月的游戏阵容已经是够水深火热，没想到前两天上Steam发现必玩的游戏又多一款，那就是黑曜石（Obsidian Entertainment）的新作《暴君》（Tyranny），游戏是基于黑曜石的前一款大作《永恒之柱》（Pillars of Eternity）的游戏机制和引擎打造，所以仍然是经典美式RPG的风格，不过玩家这回不再是什么英雄，而是变成了暴君手下的一位特使，需要在暴君已经征服世界的前提下，前往各地恢复那里被战争打乱的秩序。虽然游戏很吸引人，但更令我高兴的是这意味着黑曜石目前人手应该比较充足，按照当年《辐射3》发售2年后由黑曜石推出《辐射 新维加斯》的周期，说不定明年我们就有机会玩上传说中已经注册商标的《辐射 新奥尔良》了！？教练我要在废土飙肌肉车！

【剧】后知后觉地发现《新战神金刚 传奇守护者》原来已经开播第一季了，当年这部片子我看的是翻译成《百兽王》的版本（广东地区可以看到香港台），对于人物都没多少印象了，只记得5台狮子机器人合体的设定，所以看新版倒也没什么情怀，纯粹当新片来看，感觉还是很不错的，向大家推荐一下。

【书】最近实体书看得少，这一期都是在起点读书APP上开新坑，目前看得最开心的是融合奇幻和领地建设路线的《放开那个女巫》，有兴趣的读者可以无视那个明显是取自《龙之皇冠》里的女巫同人画的封面，关注作品的内文就好。

【画】现在才开始推荐《理科生坠入情网，故尝试证明。》这部科学（其实并不是）爱情漫画是不是有点迟了？

本期个人签名

打完《核子乐园》DLC，我突然很想重头打一遍完整的《辐射4》——论一个传说级神话破烂王是如此准备再次浪费自己的人生

三味线



◆近日终于借着工作的便利了却一尝《初音VR》的心愿。看见一只野生等身初音在眼前又唱又跳，其中感动自不必说，更深切体会到虚拟现实的魅力、威力。这种仿佛身心都沉浸到异世界一般的奇特感受，确实十分迷人，有人说这是视觉革命，有人说被刷新了世界观，起初本人只是将信将疑，毕竟当年初次见识到裸眼3D时内心可谓毫无波动，那么VR也理应……现实被打脸可真痛，VR真是神奇到不要不要的，教练我要买VR！

◆除了VR，要说最近还有什么能让我兴奋雀跃，那非老任新主机Nintendo Switch莫属！掌机主机合为一体、可拆卸手柄、护航大作，在这短短几分钟的宣传视频中，我们能挖掘到的新东西有很多，这台集便携与家用于一体的全新概念游戏机会在这个时代擦出怎样的火花呢，十分期待官方公布下一波信息。

本期个人签名

时代在变，初心不变。

筒子君



好吧，和大部分积极生活努力事业的上进人士不同，我果然还是比较喜欢像咸鱼一样消磨自己的时光，2016年什么的过去就过去好了，反正也不会有什么遗憾，而国庆节假期之后已经可以数着日子等过年咯～共实据科学家分析，类似我这样的心理状态是比较不容易患上抑郁症的，果然没心没肺其实也是一件好事吗？说归说，其实整个2016年还真是过得飞快，五月之后除了游戏似乎自己就没干过什么正经事，运动、做饭什么的都已经懒得做了，下了班学习点新知识的动力也没有了，至于你要问我有什么收获，多了不少白金算不算……

最后吐个槽，在三日月的妥利之下，其实今年上半年已经开始了《疯狂麦克斯》的游戏旅程，原本以为经过了这么久之后，本作已经不会存在什么奖杯BUG了，不过万万没想到这一次游戏的竞速内容统计出了问题，所有和死亡竞速相关的四个奖杯全部没有跳出。所以难道这游戏是有什么强制设定为了增加玩家的游戏的耐玩度，而必须让玩家进行二周目才能完美游戏嘛！

本期个人签名
国庆节后，距离过年仅剩一百天！

白菜



□《苍翼默示录》的网络问题直至本人落笔为止都未能获得有效改善。于是本人无奈顶着2格延迟的压力，强行坑着日本玩家，完成了RANK战的10战定级赛，斩获了白金奖杯。现阶段PS4和PS3的版本发生差异，日服和港服甚至不能相互联机，虽然知道这是一时之举措但还是要说，森P你搞咩呀！

□由Arc System Works主办的格斗游戏大赛“斗神祭2016”决赛落下帷幕。个人比较关注的游戏中，《苍翼默示录 神明之梦》组队战由分离器兄弟获得冠军。哥哥选用Ragna、弟弟选用Jin，为大家带来了一场现实中兄弟羁绊的胜利。有人拿这个结果说Ragna太强，其实哥哥一场都没有赢过，每次都是弟弟用Jin逆转一挑二一路杀到冠军。哥哥当真是躺赢啊！

□“海马”台风直击深圳。算起来这是今年第二次受到台风的直接袭击了。过往几年总是调侃深圳无台风的本人，终于也不得不屈服于恶劣的天气，采取屯粮笼城战术度日。是在下错了，向台风势力低头。

本期个人签名
分离器一统天下。

乌冬



◆《机动战士高达 铁血的奥尔芬斯》第二季终于迎来了开播以来的第一场大战，不愧是蓄了2集的大招，规模是舰队战这种大场面不说，关键是有半集都在打，而且战斗作画也不含糊，机体动作流畅细节也非常到位，这和上一季真的是同一部动画吗（笑），希望这种水准的战斗场面能保持下去。另外值得一提的还有补给场面，在《高达》作品中这样详细描写MS的补给场面算是比较少见的，这不仅贴合了作品本身以实弹为主的战斗背景，同时也让战斗更有紧迫感，真是神来一笔。

◆虽然只是体验版，不过还是被《精灵宝可梦 太阳·月亮》惊艳到了，场景和人物动作都做得相当细致，同时战斗也人性化了不少。最后不得不说的还有翻译，作为第一次的官方中文版，翻译水准比想像中好，另外中二的Z招式译名配上发动时的动作真是毫无违和感（笑）。

本期个人签名
台风天室外下大雨，公司室内下小雨。

余烬



▲由于我之前有过贴吧工作的经验，对于贴吧的环境是相当的亲切，所以前段时间便到“游戏机实用技术吧”发了一个新人问好贴。各位贴吧的大佬们也是相当的热情，纷纷表示欢（hua）迎（ji），实在是让小弟受宠若惊啊！看来之后要在贴吧与大佬们更加深入地交流才行了（手动滑稽）。当然，也欢迎各位读者来贴吧和我们愉快地玩耍，来啊，互相滑稽啊！

▲Nintendo Switch三分钟的宣传视频实在是让我兴奋不已啊，任天堂牛逼！作为任天堂多年的粉丝，作为多年的掌机爱好者，作为近段时间一直在研究手柄接手机玩模拟器的无聊人士，Switch实在是深得我心，让人内流满面啊！虽然官方也强调说Switch是一台主机，但在个人心中更看好它的便携功能，将高清的游戏大作握在手中的体验实在是让人沉醉。高清化的《精灵宝可梦》、《怪物猎人》、《动物之森》什么的真的成为现实了啊！

本期个人签名
每天都有期待有惊喜，这就是作为玩家的幸福。

梦叶



@PS VR降临编辑部后测试了各种类型的游戏，目前已确定自己对场景狭小且需要控制角色自身移动的游戏会百分百中招（驾驶载具移动反而不会）。那种感觉并不是简单的晕眩，非要形容的话就好比从大脑发出信号到身体做出行动期间产生了明显的延迟，自己走路时总感觉大脑或者意识飞在身体前面，真是说不出的违和感，希望这只是初期的不习惯所导致。这里也告诫各位，体验VR游戏时一旦产生不适感千万不要硬撑，不然之后你将会体验到在暴风雨中长时间航行的临场感。

@从《守望先锋》的天梯模式中深深地体会到了什么叫作不可抗力！拼死拼活爬到白金门口却连续遭遇制裁，自己掉线、队友掉线、开黑掉线、优势局掉线、劣势局呵呵，还有什么电脑死机、游戏闪退等等匪夷所思的情况，最惨的一次是掉线死机依次发生，开了三场比赛连一节都没打完过直降100分+禁赛简直酸爽！暴雪爸爸咱们什么仇什么怨啊！

@不愧是R星画的饼，不仅能闻到味儿，而且闻起来都比那些吃在嘴里的饼解馋！

本期个人签名
VR晕眩症+VR后遗症=VR恐惧症

果汁



10月大作连连，无论是月初的《战争机器4》、《怪物猎人物语》还是月底才推出的《文明6》都相当耗时间，玩都玩不过来。尤其是《文明6》，一旦开局后就一天都离不开电脑了，难怪大家都说这个游戏的时间是按天算的。在笔者写这篇寄语的时候，《黑魂3》DLC还偷跑了，碍于稿子还没完成，只能忍痛等到截稿日过去再畅玩一番吧。

今年的斗神祭只看了ARC杯的一天，每个项目都很有意思。虽然现在打格斗游戏的热情已经没有以前那么高了，但是看着这些高手过招还是感到很激动。不过像我这么懒的人，FTG水平也只能永远停在某个阶段而已吧（笑）。

本期个人签名
再来一回合。

马修



燥热的夏天终于过去，终于等到了有凉意的秋雨，本人在阳台呼吸着凉雨中才有的清新空气，打着3DS……尽管听起来很有意境，但是不到10分钟便发现屏幕暗了，发现不对劲马上开灯看，发现屏幕进水了！静谧安详的好心情咔擦一下碎了一地。

用了半年的时间，用New 3DS LL将NDS的《大战争DS2》彻彻底底重玩了一遍，然后去填坑《重装机兵4》和《塞尔达无双》，结果发现都有些接不上了……

写小编寄语时正守着电脑看Nintendo Switch的发布视频，彻底被家用机掌机无缝切换和手柄一分为二震惊到了，不玩前沿科技但创意总是出乎意料，开始攒钱了。

年纪越来越大，越觉得时间过得快：没做什么一周就过去了，没怎么样一个月就过去了，不知不觉中一年又要过去了。忽然有些理解小时候刚过60的爷爷时不时的“就快死了”的自我调侃了。

本期个人签名
镜花水月，好过死水一滩；过眼云烟，好过满目雾霾。

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

蓝色字体为中文版游戏

本表所收录的游戏发售时间为 **2016.10.26-2017.04.04**

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

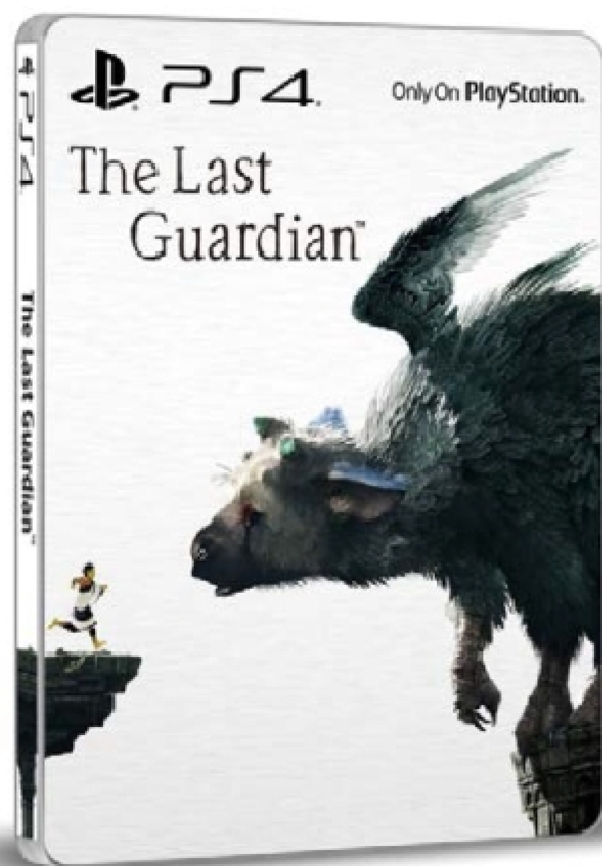
最新发售的 PS VR 带来全新的游戏体验，为了这份体验各位的钱包也受到了不同程度的损伤，然而 11 月的游戏热潮这才要正式到来。而另一方面伴随我们多年的 Xbox 360 也在这个月退出了历史的舞台，今后将不会再发售 Xbox 360 光盘版游戏。

限定特选

PS4 独占游戏《最后的守护者》在多次的跳票后终定于 12 月 6 日发售，吉田修平的推特也表示该游戏的光盘以进入压盘阶段，相信这次一定能够准时来到玩家面前。其推出的中文版限定套装可谓分量十足，而钱包紧张却也想收藏一份的可以考虑铁盒版本。并且凡是通过特约经销商预购该款游戏即可获得一件精美 T 恤，数量有限，订完即止。

铁盒版：游戏本体、特制游戏铁盒

限定版：游戏本体、特制游戏铁盒、精美手办、72P精美设定集、原声CD、精美贴纸、限定收纳盒。





PLAYSTATION4

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 10 月					
27 日	刀剑神域 虚空幻界	ソードアート・オンライン -ホロウ・リアリゼーション-	BNEI	角色扮演	中文版
27 日	剑风传奇无双	ベルセルク無雙	Koei Tecmo	动作	日版
27 日	真・三国无双 英杰传	真・三國無雙 英傑傳	Koei Tecmo	策略角色扮演	中文版
27 日	热血高校 火爆界限	クローズ：Burning Edge	BNEI	动作冒险	日版
28 日	泰坦天降 2	Titanfall 2	EA	主视角射击	中文版
28 日	上古卷轴Ⅴ 天际 特别版	The Elder Scrolls V：Skyrim Special Edition	Bethesda	角色扮演	美版
2016 年 11 月					
2 日	龙珠 超宇宙 2	DragonBall：XENOVERSE 2	BNEI	动作	日版
2 日	菲莉丝的工作室 不可思议之旅的炼金术士	フィリスのアトリエ ～不思议な旅の炼金术士～	Koei Tecmo	角色扮演	日版
4 日	COD 无尽战争	Call of Duty：Infinite Warfare	Activision	主视角射击	中文版
10 日	Fate/新世界	Fate / EXTELLA	Marvelous	动作	日版
11 日	冤罪杀机 2	Dishonored 2	Bethesda	动作冒险	美版
15 日	看门狗 2	Watch Dogs 2	Ubisoft	动作冒险	中文版
17 日	刺客信条 埃齐欧合集	Assassin's creed：The Ezio collection	Ubisoft	动作冒险	中文版
22 日	暗黑血统 战神版	Darksiders Warmastered Edition	Nordic Games	动作	美版
22 日	SD 高达 G 世纪 创世	SD ガンダム ジージェネレーション ジェネシス	BNEI	策略角色扮演	中文版
23 日	战国无双 真田丸	戦国無雙～真田丸～	Koei Tecmo	动作	日版
29 日	最终幻想 15	Final Fantasy XV	Square Enix	角色扮演	中文版
2016 年 12 月					
1 日	乐高星球大战 原力觉醒	LEGO Star Wars The Force Awaken	WB Games	动作冒险	中文版
2 日	极限巅峰	Steep	Ubisoft	体育	中文版
6 日	最后的守护者	The Last Guardian	SIE	动作冒险	中文版
8 日	如龙 6 生命诗篇	龍が如く6 命の詩	SEGA	动作冒险	中文版
15 日	秋叶原之击	AKIBA' S BEAT	Acquire	角色扮演	日版
22 日	无夜国度 2 新月的花嫁	よるのないくに 2 新月の花嫁	Koei Tecmo	动作角色扮演	日版
2017 年 1 月					
12 日	王国之心 2.8 终章序幕	KINGDOM HEARTS HD 2.8 Final Chapter Prologue	Square Enix	动作角色扮演	日版
12 日	新枪弹辩驳 V3 大家自相残杀的新学期	ニューダンガンロンパV3 みんなのコロシアイ新学期	Spike	文字冒险	日版
18 日	重力异想世界 2	Gravity Daze 2	SIE	动作	中文版
19 日	苍蓝革命之女武神	蒼き革命のヴァルキュリア	SEGA	角色扮演	中文版
24 日	生化危机 7	Resident Evil 7：Bioharzard	Capcom	动作冒险	中文版
27 日	狙击手 幽灵战士 3	Sniper：Ghost Warrior 3	City Interactive	主视角射击	美版
31 日	杀手 47	HITMAN	Square Enix	动作冒险	美版
2017 年 2 月					
9 日	仁王	NIOH	Koei Tecmo	动作	中文版
14 日	荣耀战魂	For Honor	Ubisoft	动作	中文版
14 日	狙击精英 4	Sniper Elite 4	Rebellion	主视角射击	美版
23 日	神明战争 跨越时空	GOD WARS ～時をこえて～	KADOKAWA GAMES	角色扮演	中文版
23 日	尼尔 人造人	NieR：Automata	Square Enix	动作	日版
28 日	地平线 期待黎明	Horizon：Zero Dawn	SIE	动作冒险	中文版
2017 年 3 月					
7 日	幽灵行动 荒野	Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands	Ubisoft	动作射击	中文版
16 日	闪乱神乐 桃射沙滩	閃乱カグラ PEACH BEACH SPLASH	Marvelous	动作射击	日版
31 日	质量效应 仙女座	Mass Effect：Andromeda	EA	角色扮演	美版

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 11 月					
10 日	齐木楠雄的灾难 史上最大的灾难	斉木楠雄のΨ難 史上Ψ大のΨ難!?	BNEI	角色扮演	日版
18 日	精灵宝可梦 太阳/月亮	ポケットモンスター サン/ムーン	Nintendo	角色扮演	中文版
2016 年 12 月					
1 日	超级马里奥制造	スーパーマリオメーカー	Nintendo	平台动作	日版
8 日	噗哟噗哟编年史	ぷよぷよクロニクル	SEGA	益智	日版

Wii U

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 11 月					
22 日	暗黑血统 战神版	Darksiders：Warmastered Edition	Nordic Games	动作	美版
2017 年 4 月					
4 日	狙击手 幽灵战士 3	Sniper：Ghost Warrior 3	City Interactive	主视角射击	美版

XBOXONE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016年10月					
28日	泰坦天降2	Titanfall 2	EA	主视角射击	中文版
28日	上古卷轴V 天际 特别版	The Elder Scrolls V:Skyrim Special Edition	Bethesda	角色扮演	美版
2016年11月					
2日	龙珠 超宇宙2	DragonBall:XENOVERSE 2	BNEI	动作	日版
4日	COD 无尽战争	Call of Duty:Infinite Warfare	Activision	主视角射击	中文版
11日	冤罪杀机2	Dishonored 2	Bethesda	动作冒险	美版
15日	看门狗2	Watch Dogs 2	Ubisoft	动作冒险	中文版
17日	刺客信条 埃齐欧合集	Assassin's creed:The Ezio collection	Ubisoft	动作冒险	中文版
22日	暗黑血统 战神版	Darksiders Warmastered Edition	Nordic Games	动作	美版
29日	最终幻想15	Final Fantasy XV	Square Enix	角色扮演	中文版
2016年12月					
2日	极限巅峰	Steep	Ubisoft	体育	中文版
6日	丧尸围城4	Dead Rising 4	Capcom	动作冒险	美版
2017年1月					
24日	生化危机7	Resident Evil 7:Biohazard	Capcom	动作冒险	中文版
31日	杀手47	HITMAN	Square Enix	动作冒险	美版
2017年2月					
14日	荣耀战魂	For Honor	Ubisoft	动作	中文版
14日	狙击精英4	Sniper Elite 4	Rebellion	主视角射击	美版
21日	光环战争2	Halo Wars 2	Microsoft	即时战略	中文版
2017年3月					
7日	幽灵行动 荒野	Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands	Ubisoft	动作射击	中文版
31日	质量效应 仙女座	Mass Effect:Andromeda	EA	角色扮演	美版
2017年4月					
4日	狙击手 幽灵战士3	Sniper:Ghost Warrior 3	City Interactive	主视角射击	美版

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016年10月					
27日	刀剑神域 虚空幻界	ソードアート・オンライン -ホロウ・リアリゼーション-	BNEI	角色扮演	中文版
27日	剑风传奇无双	ベルセルク無双	Koei Tecmo	动作	日版
27日	真·三国无双 英杰传	真・三國無双 英傑伝	Koei Tecmo	策略角色扮演	中文版
2016年11月					
2日	菲莉丝的工作室 不可思议之旅的炼金术士	フィリスのアトリエ ～不思議な旅の錬金術士～	Koei Tecmo	角色扮演	日版
10日	Fate/新世界	Fate/EXTELLA	Marvelous	动作	日版
22日	SD高达G世纪 创世	SDガンダム ジージェネレーション ジェネシス	BNEI	策略角色扮演	中文版
23日	战国无双 真田丸	戦国無双～真田丸～	Koei Tecmo	动作	日版
24日	公主是守财奴	プリンセスは金の亡者	日本一	角色扮演	日版
2016年12月					
15日	沙加 猩红恩典	SaGa SCARLET GRACE	Square Enix	角色扮演	日版
22日	无夜国度2 新月的新娘	よるのないくに2 新月の花嫁	Koei Tecmo	动作角色扮演	日版
2017年1月					
12日	新枪弹辩驳V3 大家自相残杀的新学期	ニューダンガンロンパV3 みんなのコロシアイ新学期	Spike	文字冒险	日版
19日	苍蓝革命之女武神	蒼き革命のヴァルキュリア	SEGA	角色扮演	中文版
26日	新星选拔 驱动少女	新星抜擢 ドライブガールズ	Bergsala Lightweight	动作	日版
2017年2月					
23日	神明战争 跨越时空	GOD WARS ～時をこえて～	KADOKAWA GAMES	角色扮演	中文版

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016年10月					
27日	剑风传奇无双	ベルセルク無双	Koei Tecmo	动作	日版
2016年11月					
23日	战国无双 真田丸	戦国無双～真田丸～	Koei Tecmo	动作	日版

11.02 菲莉丝的工作室 不可思议之旅的炼金术士

攻略预定

多机种 角色扮演 ■Koei Tecmo ■对应机种为：PS4/PSV 推荐度 A



作为由Gust所打造的《工作室》系列”的第18款正统作品，《菲莉斯的工作室 不可思议之旅的炼金术士》将会迎来一次全新的进化。本作的人设由著名插画师NOCO和Yuugen当担，玩家将控制少女炼金术士菲莉斯，与同伴一起踏上充满了惊喜的未知旅程。由于以“旅行”作为主题，玩家的工作室也将不再限定于小镇之中，而是以营地的形式在旅途各地展开。经典的调合系统以及战斗系统继承自前作，并且加入了“超弩级调合”等新系统，除了新角色与新故事外，系列往作中的知名角色，也会在本作中作为NPC登场，绝对是系列粉丝不容错过的作品。

11.04 COD 无尽战争

攻略预定

多机种 主视角射击 ■Activision ■对应机种为：PS4/XOne 推荐度 A



年货《COD》今年改由IW组开发，故事和之前的《现代战争》《幽灵》都不一样。这次的战争舞台依然发生在未来，只不过场面更加宏大，从地球拓展到了太阳系，甚至还有开宇宙飞船作战的场面。多人对战部分这次包含了大量太空场景以及新颖的未来武器，玩家可以像《黑色行动Ⅲ》一样选择不同的角色进行游玩，每个角色都有独特的武器和技能。本作还加入了T组得意的丧尸模式，但是整体风格有很大差异。

11.10 Fate/新世界

攻略预定

多机种 动作 ■Marvelous ■对应机种为：PS4/PSV 推荐度 A



从“猜拳式”的迷宫RPG，到无双式的一骑当千，《Fate/新世界》相比此前的两部作品有着革命性的进化，也代表着《Fate/Extra》这个外传系列的新生。本作中英灵们将分为三大阵营，围绕着月之世界SE.RA.PH的支配权而展开争斗，参战英灵涵盖了多部“《Fate》系列”正传及衍生作品中的经典角色，并加入了全新的“形态变化”系统，而熟悉的据点占领、属性攻击和战场道具等元素，也让本作的“无双味”变得愈发浓厚。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

PS3

PS4

PSV

Wii U

Xbox One



《买买买》第二十四期新鲜出炉！
《最上游》《游戏黄金眼》等更多原创节目持续更新中！

更多网络节目请登录



土豆视频



B站



搜狐视频

搜索方式：请在以上三个视频网站搜索栏输入“游戏机实用技术”，即可搜索到我们的自频道，众多精彩内容随时等候着你们观看。









—— 特别说明 ——

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为

16：9 宽屏显示

建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验

特别收录

PlayStation VR 开箱纪实
开箱篇+组装篇

最上游39期
COD的十大出色成就

买买买24期
Ø ω Øver!!

日本知名街霸选手
Kindebu专访

蝙蝠侠 阿克汉姆VR
PS VR试玩

新作影像集锦

COD 无尽战争
泰坦天降 2
最终幻想XⅣ 红莲的解放者
影子武士 2
剑风传奇无双
蔚蓝俐影 幻舞少女之剑
精灵宝可梦 太阳 / 月亮

电影前线

侠盗一号 星球大战外传
疾速追杀 2
刺客信条
长城

ENDING SONG
The Weeknd 单曲
《False Alarm》MV

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

① 黑手党 Ⅲ ② 2K Games ③ 动作冒险
④ 多机种 ⑤ Mafia Ⅲ ⑥ 中文版
⑦ 2016年10月7日 ⑧ 本地1人 ⑨ 对应年龄：18岁以上
⑩ 售价为PS4/XOne：468港币

1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.对应年龄 10.多平台对应机种，售价，以及其他周边备注信息

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

缩写	说明
3DS	Nintendo公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita，Sony公司出品
SFC	Super Family Computer，Nintendo公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品

收藏者 ____________

收藏日期 ____________



掌机王PLUS

全彩大16开208页+DVD光盘

VOL. 4

精品掌机游戏攻略收录

【3DS】
世界树迷宫V 悠久神话的尽头
全迷宫地图+资料详尽收录
助你闯荡“自虐树迷宫”

【PSV】
传颂之物 两位白皇
人物详细评价
主线流程、梦幻演武、试炼关卡全解析

【3DS】
怪物猎人 物语
沉迷于挖蛋不可自拔
完全攻略



游剧场 × 攻略透解
【PSV】
神狱塔
Mary Skelter
玩游戏看小说两不误!

定价 38元

预定11月上旬全国上市!

下期是 **游戏机实用技术**
总第406期 2016年11月B

176页秋季攻略特刊
海量大作一网打尽!



BF1
最终幻想 世界
剑风传奇无双
泰坦天降2
菲莉丝的工作室
COD 无尽战争

UCG商城



方便快捷 · 福利满载

UCG官方淘宝店
11月优惠活动现已展开!

VOL.22 ■《崩坏3》好评公测中！1.1轩辕篇大揭秘

TOUCH.UCG 指间方圆

20周年的情怀

星之海洋 回忆

喜马拉雅支部的全新篇章

噬神者 ONLINE

编辑精选

十款佳作

一并奉上

TOUCH·UCG

CONTENTS

VOL. 22

指间方圆

COVER STAFF

封面用图：星之海洋 回忆
设计：anubis

每期一荐

Inklings!

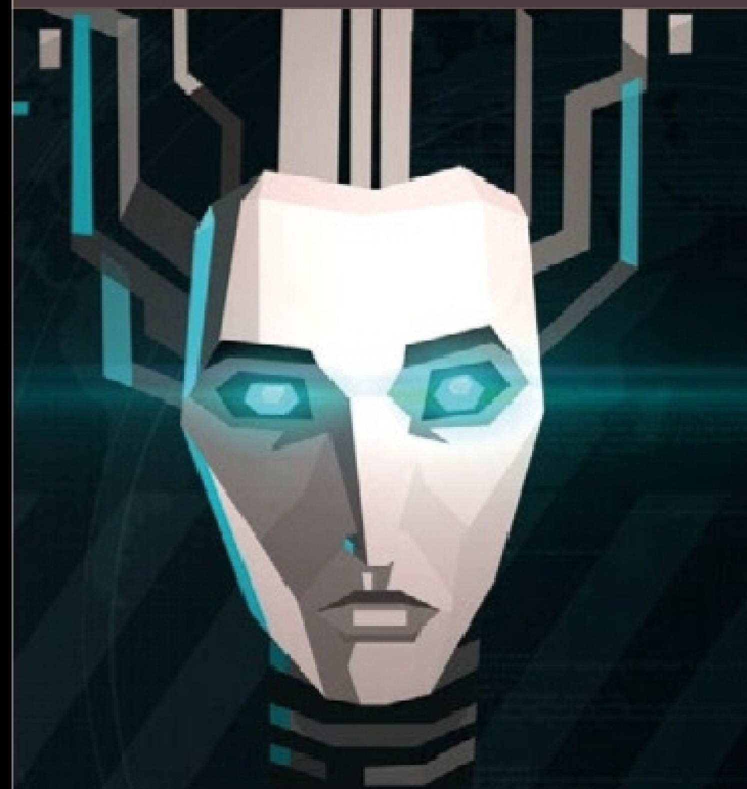
将游戏藏于画中，藏于艺术之间



















EDITOR'S CHOICE 本期编辑精选



黑手党Ⅲ 对决
Mafia Ⅲ Rivals

游戏基于主机版的故事背景、角色和事件进行开发，玩家可以招募并训练《黑手党Ⅲ》中的40位黑帮头目，组建自己的团队扫清障碍，从另一个视角出发去感受《黑手党Ⅲ》的城市与故事。移动版游戏同样提供了丰富的武器和装备，玩家可以通过线上模式与好友进行合作，或是和全球玩家展开对抗。



NBA 2K17
NBA 2K17

继家用机版后，移动平台的《NBA 2K17》也已经推出。虽然是一款手游，但游戏的内容和素质毫不逊色，玩家同样可以体验到赛季、生涯和快速比赛等不同的模式，尤其是在生涯模式中，拥有很高的自由度和更具深度的游戏体验。比赛中的3D画面表现颇为精致，除了传统操作外，也支持以体感的方式游玩。



LUMINES 拼图与音乐
LUMINES パズル＆ミュージック

水口哲也的代表作“《LUMINES》系列”在移动平台上推出的最新作品，本作采用了付费下载的形式，曲目数量和素质都非常不错，画面表现也一如既往的炫酷。虽然改为了触摸和滑动的操作，但游戏基本沿用了以往经典的玩法规则，随着节奏消除方块的爽快感依然令人难以抗拒，爽快感十足。



忍者披萨女孩
Ninja Pizza Girl

《忍者披萨女孩》此前已经登陆PS4、XOne和Steam平台，作为一款众筹的独立游戏来说素质颇为不俗。游戏的故事富有深意，主角是一名受到富人欺凌的送披萨女孩，而她则要坚强地面对嘲笑和侮辱，勇往直前。虽然采用了类似横版跑酷游戏的玩法，但本作设计了24个复杂且有趣的关卡，请尽量别让女孩受到“心灵”的伤害。



来组乐团吧！
バンドやろうぜ！

由索尼音乐(Sony Music Entertainment)制作的音乐节奏类新作，以“青春”与“乐团”为主题，角色们的歌曲分别由各自的声优负责演唱。和大多数单纯为女性或男性的偶像类作品不同，本作以四个不同的乐团为区分，讲述了隶属于各个乐团总共16名角色的故事。无论是画师还是声优阵容，都非常强大。



隐形公司
Invisible, Inc.

《饥荒》开发商Klei的原创新作，10月份正式登陆iOS平台，但暂时仅限iPad才能运行。这款潜入题材的游戏采用了回合制的玩法，非常注重策略性。玩家将扮演隐形公司的特工，潜入世界上最危险的企业中完成任务。不杀人、弹药少、停留时间限制等潜入游戏的经典元素均有体现，并加入了随机地图和道具等Roguelike玩法。



60秒！ 微型大冒险
60 Seconds! Atomic Adventure

这款核爆题材相关的作品，由于其极具黑色幽默的风格，在去年推出PC版后获得了相当不错的评价，现在制作组将本作带到了移动平台上。游戏讲述的是当生活在郊外的主角得知自己所在区域即将遭到核武器攻击后，他只有60秒的时间来决定带走哪些物品。时间结束后，玩家就需要依靠合理分配这些有限的物资来“度过余生”。



群体
GUNTAI

相当抽象和写意的一款作品，从某种意义上来看有些类似于《Flower》的概念。随着季节变化进行迁徙是候鸟们的特性，游戏中玩家要控制庞大的候鸟群展开漫长的迁徙一飞跃雪山、沙漠和丛林……这场旅途并没有明确的终点，沿途可以吸引更多的候鸟加入，但一次小小的失误，却有可能造成大量的伤亡，候鸟数量越多，挑战也越高。



Riff Racer Race Your Music
Riff Racer Race Your Music

这是一款结合了音乐与赛车元素的游戏，玩家需要跟随音乐控制赛车飞驰，并吸收分布在赛道各处的能量方块，而能量方块同时也会带来类似于氮气加速的效果，让玩家在注重把握节奏的同时也能感受到极速的爽快感。巧妙的设定配合炫目的画面表现，使得本作在5月份上架Steam平台后便广受好评，如今手机玩家也可体验。



Frost 生存卡牌游戏
Frost - Survival card game

大多数对战类的卡牌游戏都是人与人之间的对抗，而本作虽然也采用了传统的卡牌对战玩法，但却是一款人与自然对抗的“生存类”游戏。由于全球受到了致命的暴风雪侵袭，人类不得不学会在严酷的环境生存。游戏中设计了气候、地理、人文等不同种类的卡牌和丰富的场景，想要存活就必须借助卡牌与自然的力量进行对抗。



资讯NEWS

《幻想生活2 双月与神明之村》更名为《幻想生活 Online》

于2015年公布，并预定于2016年正式在移动平台开始服务的“《幻想生活》系列”正统续作——《幻想生活2 双月与神明之村》，近期更名为《幻想生活Online》，但仍未公布确切的上线日期。

Level-5方面表示，之所以去掉了正统作的序号“2”，是因为本作主要面向手机玩家群体进行开发，对于这部分玩家来说这是一款全新的作品，也是移动平台上的第一款《幻想生活》，因此希望能够将其以完全新作的形式推出，并带来不同以往的游戏体验，基于这样的考量而做出了更改。

事实上除了“体验不同人生”这一主题外，游戏与前作并无直接的关联，并且着重于MMO形式的线上体验，与其标榜“正统续作”的身份，Online一词更符合本作所强调的概念。



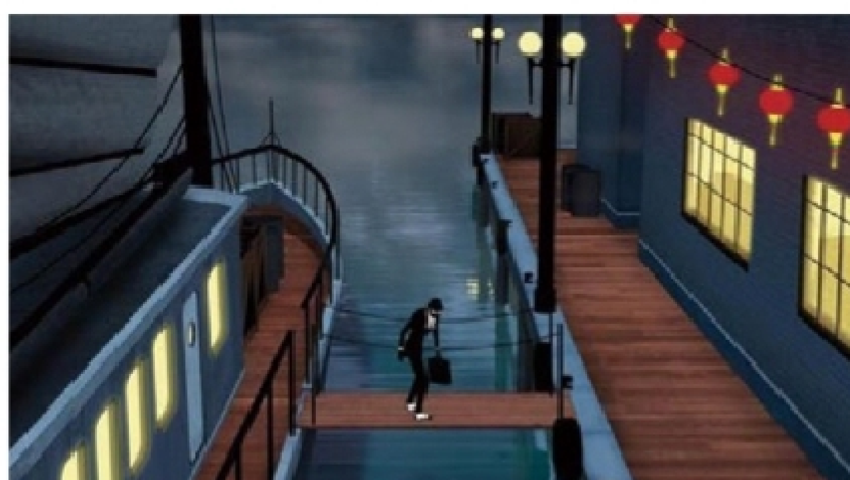
《致命框架2》正式公开，2017年推出

游戏开发商Loveshack在两年前推出了原创作品《致命框架》，独特的画面表现和解谜玩法，以及如同电影一般的镜头剪辑令人印象深刻，甚至得到了小岛秀夫的高度评价（制作组本身也是小岛秀夫的崇拜者）。

两年过去了，Loveshack终于在近期公开了续作《致命框架2》的情报，新作依然延续了经典的剪影风格，不过色彩上则要丰富一些。而比较令人在意的则是此次的场景设计颇具中国风，仿佛故事发生在一座历史感浓厚的江南水城，悬挂的红灯笼、古典的建筑风格都无比亲切。游戏将会在2017年前期推出，让我们一起期待这位“黑影绅士”的中国之行吧。







《梦比优斯 最终幻想》11月登录Steam平台

Square Enix在2015年时推出了一款“《最终幻想》系列”原创手游——《梦比优斯 最终幻想（MOBIUS FINAL FANTASY）》，号称是以北濑佳范为中心，并由正统作品开发团队打造。看得出游戏在画面表现和经典的职业系统设计上确实下了一番苦工，与系列其他作品的联动要素也让不少老玩家们津津乐道。

而近期Square Enix宣布将会把本作移植到的Steam平台，让PC玩家也能体验到这款“原创FF”的魅力。PC版预计将在今年11月推出，和移动平台版本一样采用基本免费的运营方式，而其最大的优势在于将能够以1080p、60帧的高画质进行展现，并对应4K分辨率，为玩家带来更具魄力的战斗表现。





《逆转裁判4》冬季移植手机平台

什么平台是体验“《逆转裁判》系列”的最佳选择？——答案是iOS，当然前提是你得有耐心去等待。《逆转裁判123HD 城步堂龙一篇》和《逆转裁判5》均已在iOS平台上推出，更好的操作体验以及高解析度的画面表现，都是原版游戏所无法企及的，可谓是诚意满满。





如今《逆转裁判4》也将在今年冬季登陆iOS和Android，游戏最早于2007年在NDS上推出，时隔9年后终于填补上了高清版的空缺。和先前移植到移动平台的两款作品一样，本作无论是角色建模还是场景都进行了高清化，虽然保持了原本4：3的画面比例，但效果已足以令人满意，喜欢这个系列的玩家届时记得收藏一份。

《秋叶原之旅Festa！》11月下旬“开脱”

“《秋叶原之旅》系列”的家用机最新作《秋叶原之击（Akiba’s Beat）》尚未推出，不过还有另一款新作很快将和玩家见面，那就是由DMM.com负责运营，系列原版人马打造的《秋叶原之旅Festa！》，游戏将横跨PC端网页及两大手机平台，方便玩家随时随地进行游玩。

本作中玩家依然会扮演秋叶原自警团的成员，并与女主角组队参加名为“Festa”的脱衣格斗大赛，从而追寻隐藏在比赛中的幕后黑手，当然也可以像以往那样在秋叶原中闲逛，解决各种事件与谜题。本作中共有23名女性同伴供玩家选择，其中也包含了前作中的角色。除了组队作战外，玩家也可以进一步加深与她们的感情，提高亲密度后不仅会触发新的剧情，还能达成约会事件、房间事件等令人脸红心跳的内容。

作为核心玩法的“脱衣系统”依然会是本作最大的特色，虽然根据平台操作的特性，本次不会采用原作中那样的动作系统，但还是会让玩家抓准时机对敌人施展“脱衣”招式，带来简单却不失爽快的战斗体验。而且和以往不同的是，本作中扒下来的衣服被称为“礼服”，可以为同行的女主角换上，打造个性化的装扮。





贝尔缇优·布朗
CV：千本木彩花

失去了记忆的吸血鬼，为了找回记忆而参加“Feata”



空閃真白
CV：桥本さなみ

活力十足的自警团成员，最大兴趣是游戏和机械，擅长炒热气氛却也容易失控



宫乃杜朱羽
CV：佳村遥

某个神社的巫女，令人意外地有着大胆的做派和天然呆的个性



桃
CV：诹访彩花

主角的妹妹，和前作一样担任着强化服装的职责



师傅
CV：绫濑有

秋叶原自警团的领袖，也是女仆咖啡厅“瓦尔哈拉”的老板，更是向主角传授脱衣技巧的“老司机”。



《随行兽消除 怪物猎人物语》开始事前登录

“《怪物猎人》系列”的衍生RPG——《怪物猎人物语》已经正式推出，而与之相关的移动平台游戏《随行兽消除 怪物猎人物语》很快也会在今年冬季上线，目前已经展开了事前登录活动。

不同于《怪物猎人物语》的RPG玩法，本作从游戏标题上就已经可以看出将会是一款消除类的休闲作品，原作中作为主角同伴的各种随行兽都变为了碎片状的转珠，将相同种类的随行兽进行连结合后即可向敌人发起进攻，随着战斗的进行当“羁绊槽”达到最大值时，便会发动主角与怪物同伴一起演出的战斗特写。另外。游戏也支持最多四人联机共同挑战，并搭载了个人排名系统供玩家们一较高下，兼顾了合作与竞争的乐趣。









SEGA打造全新幻想RPG——《Soul Reverse Zero》

SEGA提出的大型企划“SOUL REVERSE”，目前公布了第一款游戏作品《Soul Reverse Zero》，将会由第二研究开发本部（代表作：《初音未来 街机版》、《初音未来 未来计划》等）负责开发，并请来了泽野弘之创作主题曲，动画部分则由Production IG制作，整体阵容颇为豪华。游戏预计于今年秋季登陆两大手机平台。



本作的主角

女主角露洁

本作走的仍然是SEGA在移动平台上擅长的“异世界幻想RPG”路线，游戏以“英雄转生”为主题，玩家将通过召唤英灵进行战斗，其中涵盖了亚瑟王、第六天魔王织田信长等不同历史或神话中的英雄们（这套路听着耳熟），正式上线时至少会有60位英灵供玩家选择，并会有个性化的动作和招式来体现英雄本身的特点。

游戏允许三位玩家即时进行协力合作，而与一般作品不同的是，三位玩家将从“攻击位”、“防御位”和“治疗位”中分别选择其一，明确各自的分工并带上相应的英灵进行配合，更加追求团队间的配合。





《魔法记录 魔法少女小圆外传》公开

Aniplex于10月份公开了《魔法少女小圆》的手机游戏新作——《魔法记录 魔法少女小圆外传(マギアレコード 魔法少女まどか☆マギカ外传)》,并预定于2017年春季推出。

本作以《魔法少女小圆》的原作世界观为基础,讲述关于其他魔法少女的全新故事。游戏中将会有10名以上的新角色登场,原作中的主角们也会出现,这些新面孔同样由原作的角色原案——苍树梅绘制,魔女一侧的角色原案也依然是犬咖喱。







《哈利·波特》的余温,《神奇动物》衍生手游11月推出

虽然《哈利·波特》系列小说已经完结,但其影响力仍在持续,由原作者J·K罗琳负责编剧的电影《神奇动物在哪里》便是最好的例子,虽然讲述的是《哈利·波特》系列70年前的故事,但一脉相承的世界观让其同样颇受粉丝的期待。





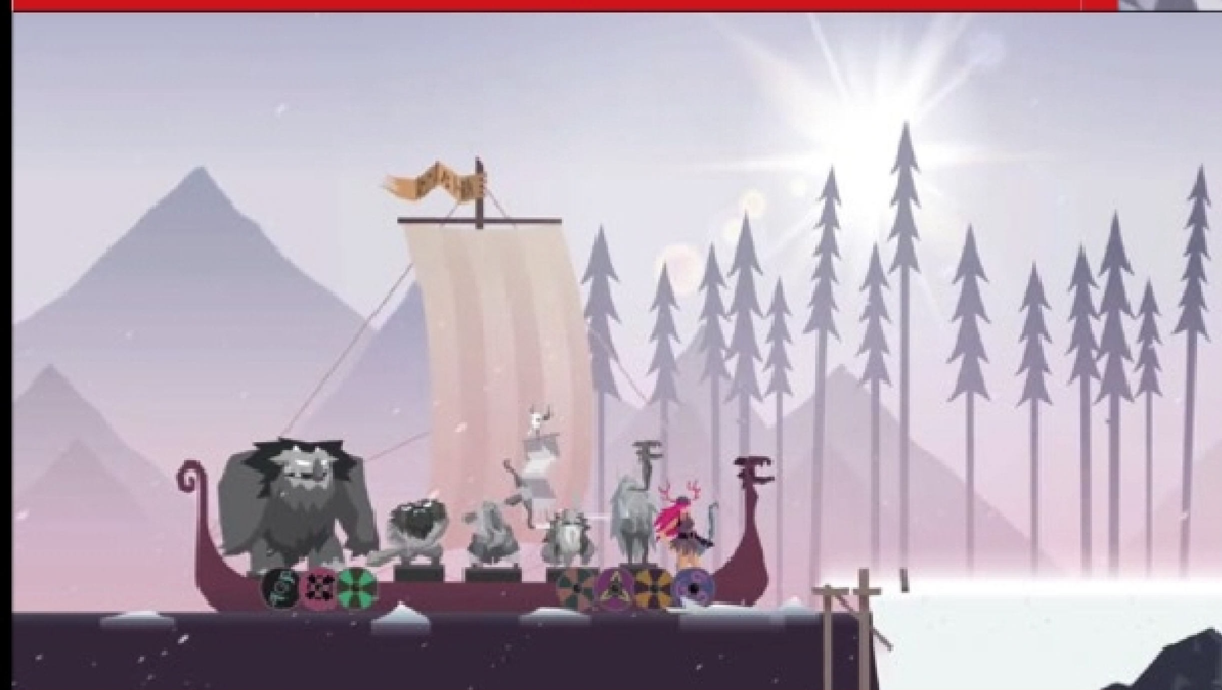
电影定档于今年11月18日,而作为提前预热,官方将在11月17日推出一款电影改编的手游——《神奇动物 魔法世界案件》。游戏中玩家可以尽情探索对角巷、霍格莫德村、魔法部等原作中提及的场所,并借助魔法、药剂等手段挖掘隐藏的秘密,保护神奇动物。

有关游戏的具体情报少得可怜,而且对于此类预热性质的手游实在很难有所期待,不过冲着原作响亮的招牌,还是暂且先观望一番吧。

"小清新"的维京人,《维京人 射手之旅》开测

"维京人"的题材在游戏作品中颇为常见,但这些粗犷的北欧海盗们实在很难和"小清新"扯上关系,不过近期一款正在进行beta测试的原创新作——《维京人 弓箭手之旅(Vikings An Archer's Journey)》却令人眼前一亮。

游戏采用了简约明了的剪纸风格,清新柔和的配色更是走起了小清新路线。在这款横版动作解谜作品中,玩家可以选择不同形象的维京人进行冒险,并以具有各自特色的操作和战斗方式完成关卡。比如使用女弓箭手时。既可以通过精确瞄准一箭拿下远处的敌人,也可以在近战时同时射出三箭,一口气消灭多名对手。唯美的画面搭配轻松有趣的操作,非常适合移动平台的特点,也期待正式版能够早日上线。









“《星之海洋》系列”的手游新作《星之海洋 回忆》预定将在今年内推出，并已经开展了事前登录活动。主题为“回忆”的本作似乎已经做好了打情怀牌的准备，只是不晓得系列玩家是否买账呢？

星之海洋 回忆

iOS And

Star Ocean anamnesis | Square Enix | 2016年

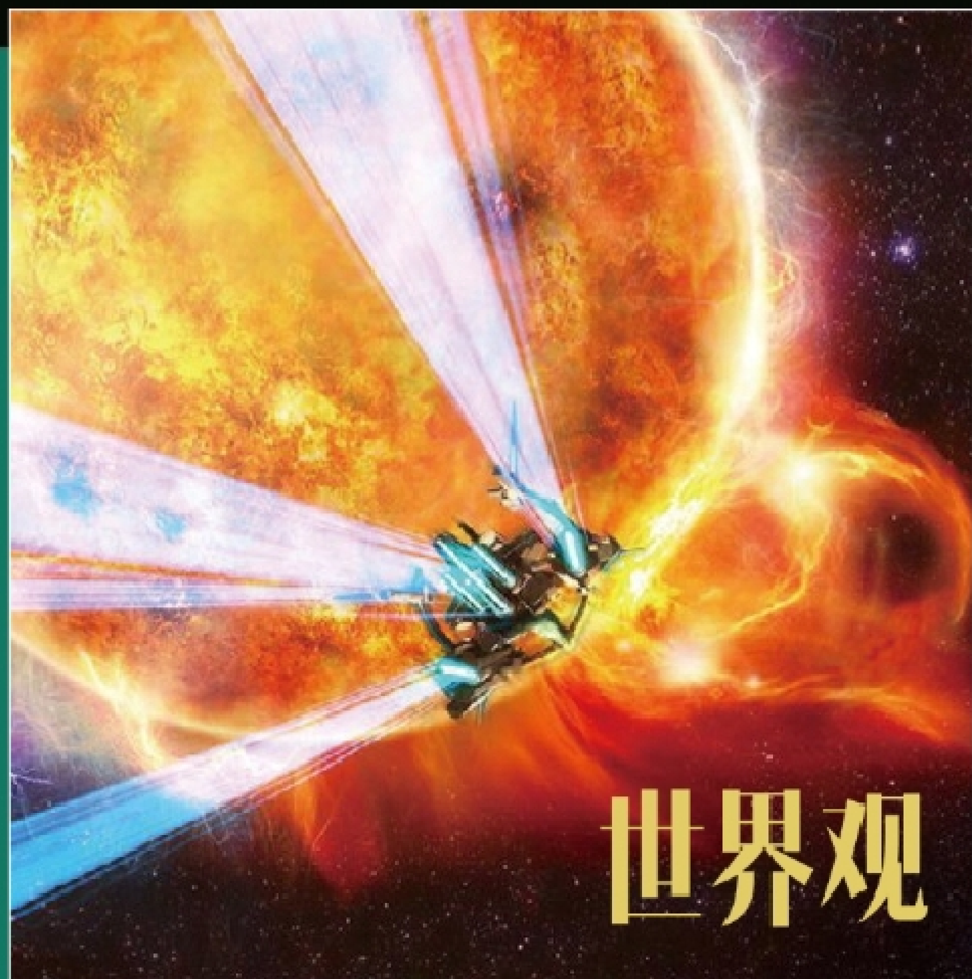


真正的《星之海洋》新作

虽然是系列首款登陆手机平台的作品，但官方表示本作并非只是单纯意义上的手游，而是以系列最新作为目标进行开发。除了会延续共同的世界观和历史时间线之外，经典的小队编成系统和动作性战斗体验也会保留，画面表现更不会因为平台的变更而有所妥协。

20年，重温《星海》的回忆

正如游戏的副标题“anamnesis”，在系列诞生20周年之际推出的本作，将会重现这20年来与所有作品相关的回忆。从视觉印象图中也可以看出，历代作品中的角色都会在本作中登场。



世界观

《星之海洋 回忆》的故事发生在宇宙历539年，此时银河联邦内维持着和平稳定的状态。

然而联邦所属的探查战斗舰GFSS-3214F，在完成探查任务的归途中遭遇3艘宇宙海盗飞船的袭击，船体严重受损。为了保护乘组人员而坚持到最后一刻的舰长，只得冒险进行紧急空间跳跃，却不幸失败而失去了意识。

当他醒来后，所处的位置已经远远超出联邦的管辖范围，在这个陌生的行星上，只有一眼望不到边的荒野。原本以为这是一片无人区域，然而在进行舰外探索时，却意外遇到了被危险生物追赶的神秘女性。

在陷入绝境之时，神秘女性倾尽全力发动战士召唤的纹章术，两人逃离到了行星的卫星轨道上。之后等待着舰长的，是无限漫长的重返地球之路——即将耗尽的能源已无力展开飞船的护盾，神秘女性的纹章术究竟是怎样的力量？带着各种各样的问题，他开始了回归故乡的旅途。

新角色登场



伊娃莉修

CV:上坂堇
出生地:不明

由于在亚空中瞬移失败而来到荒无人烟的行星，在这里遇到了神秘的女性——伊娃莉修。她使用的是未曾在银河联邦中见过的纹章术，但自身不具备战斗力。由于失去了记忆，因此无法回想起关于自己的过去。平日里的态度和语气相当严厉，不过这么做更多是为同伴和周围的人着想。

科洛

CV:中尾隆圣
出生地:地球

负责飞船上一切操作的 AI 机器人，正式名称为“CAI－880－56 型”，不过由于太过复杂，因此大家都叫它“科洛”(56 的日语谐音)。原本设计和制造此类 AI 机器人的目的，是希望通过它们在飞船上实现更好的交流和高效运作，但实际上很多时候却会因为它们的情感表现过于丰富而暴走，最终大多数同类产品都不幸被退货，而科洛是少数的“幸存者”。为了报答舰长的“不杀之恩”，科洛坚决贯彻着“舰长高于一切”的信条，哪怕舰长颠倒黑白，指鹿为马，它也会坚定不移地支持到底。





系列最速的即时战斗



即时制的动作性战斗是“《星之海洋》系列”的招牌特色，而即便是在手机平台上，本作在保持高画质表现力的前提下，也依然有着爽快的战斗体验。操作上则针对手机的竖屏进行优化，玩家可以非常直观且舒适地融入到这个全新的系统当中。

在屏幕的任意位置都可以使用虚拟摇杆控制角色的移动，点击屏幕进行攻击，轻划则可以回避。





タップで攻撃!
フリックで回避!

活用战斗技能

系列作品中角色们的各种经典招式将一一重现，请活用这些战斗技能，并派生出强力的必杀技来打倒敌人。



超必杀技: 冲刺连击

蓄力槽充满后即可使用超必杀技——冲刺连击，对应的角色将会发动高伤害的连续攻击，并伴随华丽的战斗演出特写。





《崩坏3》1.1版本轩辕篇大爆料



《指间方圆》限量礼包兑换码
WUS68GST5F

前瞻
PREVIEW

崩坏3 iOS And
崩坏学园3 米哈游 2016年

相信喜欢动漫风游戏的玩家或多或少都听过米哈游和"《崩坏》系列"，作为国内少见的原创IP，"《崩坏》系列"除了游戏外，还在漫画等领域有所涉足。其系列最新作《崩坏3》也在10月14日开启双平台公测，作为少有的国产优质二次元作品，也有不少玩家开始关注游戏的后续表现。而在近期，我们联系到了《崩坏3》的工作人员，并获取到了游戏在近期的第一个大版本——1.1的相关内容，让我们一睹为快吧。

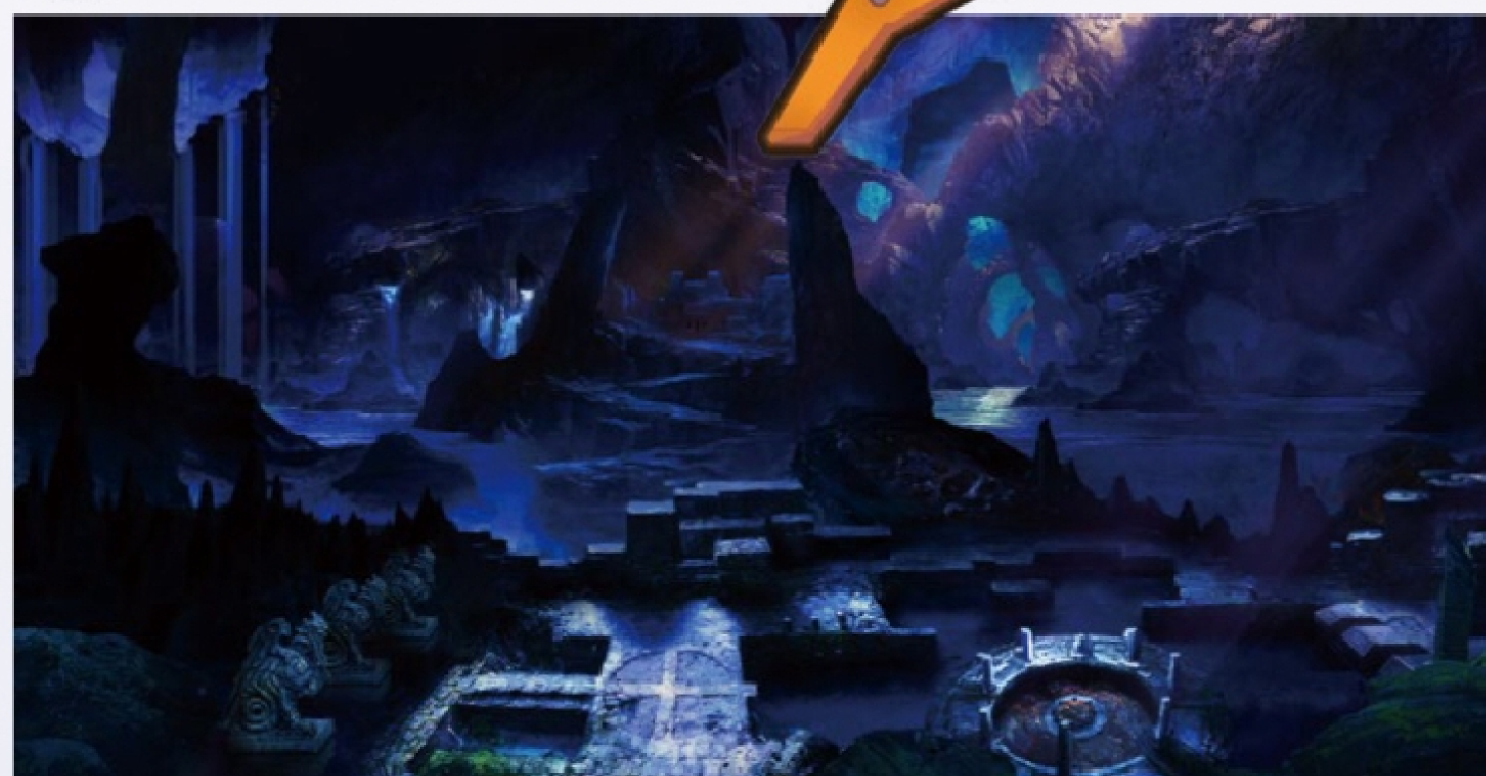
（本文涉及内容均为开发中版本，可能会和实际游戏有所出入）

全新的冒险之旅 "轩辕篇"细节揭秘

在1.1新增的外传关卡"轩辕篇"中，琪亚娜一行人为了调查轩辕剑和轩辕圣痕的相关情报，决定前往长眠在广东深海中的九幽洞穴一探究竟，"轩辕篇"的故事也由此展开。



▲"轩辕篇"共分为三个区域，在游戏更新后的第一周起，每周将开放一个新区域。



▲"轩辕篇"的舞台——九幽洞穴的概念设定图，相传这里是上古时期黄帝姬轩辕和蚩尤战斗之地。在这庞大的海底遗迹中，玩家所操控的女武神部队又将面临什么考验呢？





◀和普通关卡相比，探索类的关卡不仅地图面积更大，而且关卡中的天气和时间也会发生变化。

探索

"轩辕篇"的关卡中将引入全新的"探索"玩法，在游戏中玩家需要寻找机关并进行解谜操作。和普通关卡相比，探索类关卡的地图非常大，场景也包含了海边、城市等多块区域，让玩家有种在玩A·RPG的错觉。



潜入

对于家用机游戏来说，“潜入”算是一种相当常见的玩法，在今年发售的几款3A大作中你都能看到它的身影。但要说包含潜入要素的3D动作手游可就新鲜了，“轩辕篇”中部分关卡将引入潜入要素，在关卡中登场的敌人均有侦查范围的设定，玩家可以选择避开它们偷偷潜入，或是拿起武器和敌人进行正面冲突。



▲此时使用普通攻击，即可使出“背刺”攻击将敌人一击必杀。



▶每名敌人都有自己的侦查范围。



◀绕到敌人背后，会发现普通攻击的图标发生了变化。

无量塔·姬子 加入战局

姓名：无量塔·姬子
年龄：27
武器：大剑
声优：田中理惠

无量塔·姬子（下文简称姬子）是在《崩坏》系列”中登场的重要角色，喜欢啤酒，因为长年单身的关系导致脾气暴躁（雾）。作为天命第五小队指挥官兼本次作战的最高指挥官，姬子的战斗能力自然不容小视。

融核装·深红

在漫画中登场的装甲，能使用核能引发的力量将敌人麻痹，进入爆发状态后更是能使出由核能形成的高威力刀波斩杀敌人。



完美连招

在普通三连斩过程中按一定的节奏发动攻击则可以发动更加强力的完美连招效果，此时姬子的抗打断值和物理防御力都会得到不同幅度的提升，并且第三下斩击能更加轻松地使敌人倒地。





▲核能是「融核装·深红」的一大特点，在发动极限闪避后装甲会为武器进行充能，此时使用普通攻击可以使敌人进入麻痹状态。





▲「融核装·深红」的蓄力攻击也十分特别，姬子会拖动武器并向前奔跑，对周围的敌人造成雷电伤害，放开攻击键时还会对前方发动大威力的挑空攻击。

战场疾风

在1.1版本中实装的姬子另一套装甲，虽然进攻速度较为缓慢，但能使用三层蓄力一次性向敌人倾泻大量伤害。必杀发动时能在原地形成巨大的龙卷风并对周围的敌人造成毁灭性打击。

▶「战场疾风」的必杀技同样兼具着威力和爽快感，发动后姬子以自身为中心旋转挥动武器，对周围的敌人造成多段伤害并击飞。



爽快感满点的作战方式



◀「战场疾风」装甲的攻击动作虽然缓慢，但能依靠原地蓄力的方式一次性向敌人倾斜大量伤害。随着巨大的剑身砸向敌人并在屏幕上跳出巨额伤害，使用者将会感受到无比愉悦的满足感。



在今年的TGS上，BNEI虽然公布了"《噬神者》系列"家用机新作的开发消息和宣传影片，但名称、登陆平台和详细内容等均不明了。而实际上这次的主角是将会在移动平台上推出的《噬神者Online》，作为BNEI旗下颇具人气的系列之一，竟然到现在才进行手游化，实在令人意外（笑）。



制作组变更



《噬神者 Online》制作方不再是负责正统系列的shift，而是由BNEI和移动游戏开发商asobimo共同合作，游戏的制作人也由富澤祐介变更为门田研照，后者从2010年开始便一直负责"《噬神者》系列"的宣传，对游戏同样有着非常深厚的了解。

噬神者 Online iOS And
God Eater Online BNEI 2016年

故事时间线





游戏的剧情发生在《噬神者2 狂怒解放》的若干年之后，玩家所扮演的"噬神者"由极东支部的"摇篮部队"转到了喜马拉雅支部，继续投身于讨伐荒神的战斗中。

从设定图中角色所佩戴的"神机"样式来看，本作采用的是初代作品中"新型神机使"的设定，而非《噬神者2》中经过特殊强化的"BLOOD"，因此应该不会保留"血技"系统，但二代中加入的喷射锤和长枪依然存在。而制作人也在访谈中特别强调，本作与正统作品同属一个世界中，并非是平行世界的设定。

新角色登场



蕾拉·特雷吉亚



龙·芬方

MMO动作讨伐新作

超越4人的共斗体验

作为一款大型多人在线的动作讨伐游戏，《噬神者Online》不再仅限于四名玩家进行联机游戏，允许更多的神机使们共同参与到讨伐任务中，根据制作人的说法，将力求在正式推出时达到最多100人同场的的战斗规模。



而更多玩家的同时参与，不仅进一步强调多人配合的乐趣，也让荒神的设计有着更多的可能性。很多全新的荒神都会在《噬神者 Online》中首次亮相，其中还有身长超过80米的巨型荒神——俱毗罗（クベ－ラ）。





手机上的"高速狩猎"

动作性十足的高速狩猎体验是"《噬神者》系列"最大的特色之一，本作同样延续了原作中快节奏的战斗，并在操作中针对移动平台的触摸特性进行了调整。





从图中可以看出，《噬神者 Online》并未因为平台的变更而大幅削弱动作性的操作，而是通过设置虚拟按键来取代原本手柄的按键及组合操作。左侧的虚拟摇杆用于控制角色移动，而攻击、跳跃、滑步、捕食、格挡、切换神机形态及道具箱等常用操作则分别设置了对应的虚拟按键，密密麻麻地分布在屏幕的右下角，另外玩家可以通过滑动屏幕来调整视角，锁定则只需要直接点击对应的敌人即可。原作战斗中的所有元素，几乎完美重现。





对于系列老玩家来说，这样的操作设计稍加适应后相信就能很快上手，无论是经典连段、快速捕食或连结强化等，也能运用自如。但相比如今其他的手机游戏，如此繁杂的虚拟按钮对于轻度玩家而言，虽然不至于复杂，但显然并不十分友好。

必不可少的单机剧情

除了与众不同的高速狩猎外，"《噬神者》系列"能够在众多共斗游戏中脱颖而出的另一个特色，便是独特的世界观以及出色的剧情编排。无论是追求战斗乐趣和挑战强敌，或是单纯享受剧情，不同的玩家可以各取所需。《噬神者 Online》依然会提供单机剧情的体验，和以往一样，玩家在进行单人的剧情任务时，NPC会作为队友加入。而考虑到手机游戏利用碎片化时间的特点，剧情任务将会保持10分钟左右的长度，避免长时间的投入。









前瞻 PREVIEW



前瞻 PREVIEW

等级系统搭载

由于变为了多人线上游戏，因此《噬神者 Online》中也引入了等级的概念，随着等级的提升玩家可以获得技能点（Skill Point），并自由分配到不同的参数中，以此来决定角色的成长方向，进而在战斗中发挥出不同的效果，比如强化伤害，或是允许携带和使用更多的道具等。



随时随地进行组队

玩家不仅能够与指定的好友进行联机，一旦在游戏中发现无法独自挑战的强敌时，可以发出支援请求，附近的玩家接到请求后便可以立刻组队参与战斗。



OP动画由ufotable制作

系列作品中的动画 CG，以及游戏的动画化均由飞碟社（ufotable）负责，此次的《噬神者 Online》也不例外。开场动画的素质十分精良，相比以往豪不逊色，并没有因为是手游平台而偷懒。















灵魂反转 零

ソウルリバース ゼロ

配信时间：2016 年秋
预约特典：英灵召唤券、英灵石

预约地址

iOS/And



星之海洋 回忆

スターオーシャン アナムネシス

配信时间：2016 年内
预约特典：纹章石、《女神侧身像》角色参战、4 星武器和角色

预约地址

iOS/And



随行兽消除 怪物猎人物语

オトモンドロップ モンスターハンター ストーリーズ

配信时间：2016 年冬
预约特典：转蛋金币、限定角色头像、限定随行兽

预约地址

iOS/And



讨鬼传 武士

討鬼伝 モノノフ

配信时间：2016 年
预约特典：转蛋券、防具及武器

预约地址

iOS/And



阿卡西斯记录

アカシックリコード

配信时间：2015 年 12 月
预约特典：魂石、特殊武器、特殊角色

预约地址

iOS/And



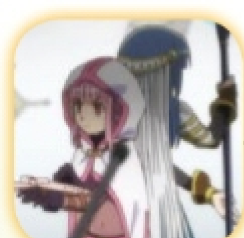
纷争 最终幻想 Opera Omina

ディシディア ファイナルファンタジー オペラオムニア

配信时间：2016 年
预约特典：2000 钻石（10 万人突破）

预约地址

iOS/And



魔法记录 魔法少女小圆外传

マギアレコード 魔法少女まどか☆マギカ外伝

配信时间：2017 年春
预约特典：暂无

预约地址

iOS/And



ZOIDS FIELD OF REBELLION

ZOIDS FIELD OF REBELLION

配信时间：2017 年
预约特典：金币、原创武器包

预约地址

iOS/And